PSX POWRACA DO GRY ?

8 TYTUŁÓW: Harry Potter, Pink Panther, Ballerburg, CT Special Forces...

PSX EXTREME

6.99 w tym 7% VAT

luty 2003

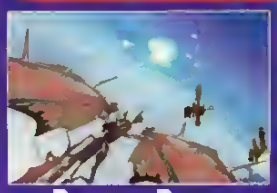
66

PSX EXTREME # 66

OPISY

Tony Hawk's 4

RECENZJE



Panzer Dragoon Orta



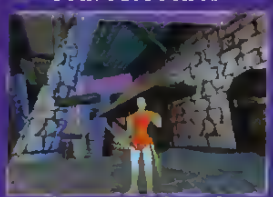
The Getaway



Ghost Recon



Starfox Adv.



Dragon's Lair 3D

INDEX 340898 ISSN 1429-172X
PSX
9 771429 172036 0

SPECJALE :

- Soul Calibur 2
- Podsumowanie roku 2002
- Xbox - opinie
- 3x Star Wars



CO NOWEGO:

- Final Fantasy X-2 (PS2)
- Tenchu 3 (PS2)
- Silent Hill 3 (PS2)
- Project Gotham 2 (Xbox)
- MGS2: Substance





OD GRACZA... - BETATESTERZY

CAŁKIEM NOWY GBA!!!

Multiplatformowy magazyn graczy HARDCOREOWYCH

Piła

od 31 stycznia!

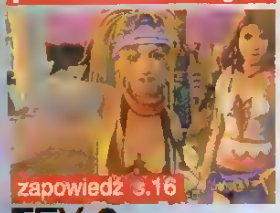




Luty

2003 / PE#66

polecamy:



➤FFX-2



➤Silent Hill 3



➤Panzer Dragoon O.



➤The Getaway



➤Haven:
Call of the King

konkursy:

TELEEXTREME 78, 84, 87, 88

wYstępniak



WE BRING THE NOISE!

Ścierwo Witamy po raz sześćdziesiąty szósty (Lucyfer, Ty się odwal ode mnie) Wypadałoby napisać, że nowy rok przyniósł nowe możliwości, nowe rozwiązania, ale tak naprawdę to przyniósł tylko nadzieje na lepsze jutro, kupkę nowych gier i ich recenzji, nowy numer PORADNIKA oraz plany zorganizowania większego turnieju ogólnopolskiego, prawdopodobnie w PES2 na PS2. Dzięki za wszystkie życzenia świąteczne! Oddaję głos mojemu najlepszemu koledze (obyś pękł, owsi bobku)

HIV To Ty masz kolegów? Ja w każdym razie patrząc tępo przed siebie sam nie wiem, co wypatrzę A wypatruję usilnie, i z utęsknieniem, sieciowej rozgrywki przy zastosowaniu konsol Pstryk konfiguracja i ostre szarpanie, bez zarnoczenia kapci - właśnie tego wypatruję Coraz berdziej brakuje mi możliwości popełnienia partyjki w BOMBERMANa np z jakims kozaczącym Czytelnikiem PE

Myszaq E!, ale nas podobno nikt nie czyta, a w ogóle i tak jedynym kozakiem jest pLaYmAn (hmmm. bo zima na dworze i chodzi w kozakach?) No, może jeszcze Harry Potter Co przyniesie rok 2003? Dwanaście nowych numerów PE? Miejmy nadzieję, że będziesz w nich mógł, Szanowny Czytelniku, przeczytać o takich perełkach, jak choćby recenzowany obecnie PANZER DRAGOON ORTA Developerzy smażą na dużym ogniu, więc są szanse ze będzie uczta! Next-Geny jadą na pełnych obrotach i PSX EXTREME takze (to sobie teraz posłodziliśmy) No to do następnego numerku, kochane madafaki!□

W imieniu zgr(Red)akcji Ścierwo, HIVman i Myszoląg



opisy

PE TONY HAWK'S 4 76

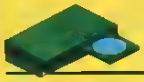
Hardkor

ACTIVISION ANTHOLOGY 71
AFTERBURNER 74
MUZYKA GRACZA 72
N-KLAWE 72
OD GRACZA DLA GRACZY 56
OKIEM MANIAKA 73
SZARA STREFA 70
TOM CLANCY 53
YABASIC 74
ZAPRASZAMY DO REKLAMY 58

recenzje



BALLERBURG 62
CT SPECIAL FORCES 63
ONNOMASTER PARTY 60
OISNEY'S RITCHEN 62
EXTREME GHOSTBUSTERS 64
GERIOH SHOOTING RING NATSUME 63
HARRY POTTER
ANO THE CHAMBER OF SECRETS 64
PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT 65



DD7 NIGHTFIRE 45
RIG MUTHA TRUCKERS 66
OEAD TO RIGHTS 64
DR MUTO 61
ORAGONRALL Z. RUDOKAI 60
FORMUEA ONE 2002 57
GHOST RECON 54
GUILTY GEAR XX 46
HARRY POTTER
ANO THE CHAMBER OF SECRETS 64
NAVEN CALL OF THE RING 40
JET X20 44
LEGAIA 2. DUEL SAGA 42
LMA MANAGER 2003 48
MINORITY REPORY 60
NHL 2003 48
NHL 2K3 48
RALLY FUSION 36
RYGAR THE LEGENOARY ADVENTURE 43
SHINORI 47
STAR WARS BOUNTY HUNTER 31
STAR WARS THE CLONE WARS 32
THE GETAWAY 49
THE SUM OF ALL FEARS 54
TOM & JERRY WAR OF THE WHISKERS 33
X-MEN NEXT OIMENSION 46



007 NIGHTFIRE 45
RIG MUTHA TRUCKERS 66
CHAMPIONSHIP MANAGER 48
OEATHROW 52
OR MUTO 61
ORAGON'S LAIR 3O 59
GHOST RECON 54
HARRY POTTER
ANO THE CHAMBER OF SECRETS 64
KAKUTO CHOJIN 47
LMA MANAGER 2003 48
MINORITY REPORT 60
NHL 2003 48
NHL 2K3 48
PANZER DRAGOON ORTA 37
RALLY FUSION 36
SERIOUS SAM 58
STAR WARS JEDI OUTCAST 30
X-MEN NEXT OIMENSION 46



OR MUTO 61
HARRY POTTER
ARO THE CHAMBER OF SECRETS 64
2003 48
NHL 2K3 48
STAR WARS THE CLONE WARS 32
STARFOX AOVENTURES 34



KIRBY NIGHTMARE IN OREAM LAND 82
LUNAR LEGEND 83
MEOAL OF HONOR UNOERGROUNO 82
SUPER MONKEY BALL JR. 83
THE LEGEND OF ZELDA 83

Podsumowanie roku 2002 22

Piła

TO NIE GRA GO



Autobusem pod wieżą Eiffela

Midtown Madness 3

Trzecia część znanej posiadaczom blaszaków serii nieuchronnie przymierza się do ataku na platformę pana G I coś mi się widzi, ze ten atak moze być wyjątkowo udany ( ) Idea jest prosta dwa duze, tętniące swoim własnym życiem miasta Ulice pełne cywilnych samochodów, spacerujący dookoła piesi - niekoniecznie tylko po to, byś ich rozjechał - ogólnie sielanka na całego Do wyboru Paryż albo Waszyngton, przy czym mozna by poddać polemice kwestię prawdziwego odwzorowania tych miast Teoretycznia ekipa odpowiadzialne za developing, DIGITAL ILLUSIONS, mówi o "iluś tam" kilometrach rzeczywistych dróg przeniesionych w swiat gry, w praktyce jednak - z tego co zobaczyłem na filmach - nie wygląda to juz tak różowo i charakterystyczne są tylko te co bardziej znane fragmenty Przynajmniej jeśli chodzi o stolicę Francji, bo tą akurat znam (pochwalę się...a co) z perspektywy czterech kółek bardzo dobrze. Mniejsza z tym, przynajmniej graficznie jest doprawdy smerfastycznie - zwróć uwagę na architekturę budynków, przywiązanie do detali i niewiarygodnie daleki horyzont Nic się nie dorysowuje, nie ma mowy o zwolnieniach znanych choćby z GTA3 i GTA VC To niby dwie zupełnie rózne gry ale specyfika budowy miast, przestrzenie, rozległość terenu, są podobne - stąd analogia Wpakowano ponad trzydziesci samochodów, tych powszechnie widywanych nawet ne naszych drogach (modele Opla, Forda) i tych rzadziej przemykających ulicami, np jest niebywałe kozacki Hummer Do tego taksowki autobusy, vany, a nawet solidnych rozmiarów ciężarowki O ile duzo zabawy jest juz w samym fakcia po prostu zwykłego jeżdzania sobie po mieście, tak autorzy przygotowali oczywiście całą masę specjalnych trybów Jest tryb kariery, w ktorym wykonujesz szereg misji, polegających np na dostarczeniu pizzy, zabawie w taksowkarza kierowcy limuzyny czy oficera policji ścigającego podejrzany wóz, są ponadto zadania polegające na przejechaniu w odpowiednim czasie (i bez kolizji) przez szereg Checkpointow umiejscowionych w róznych rejonach miasta Amerykanie dostaną tryb sieciowy za pośrednictwem Xbox Live!, którego nie potwierdzono jeszcze oficjalnie na Europę, ale ktory raczej bankowo zostanie rowniez w PAL-u dołączony Dla pozbawionych dostępu do Sieci zabawa ne





podzielonym ekranie Jedyne, co w MM3 nastraja niepewnością, to kwestia rajcownosci Słowem albo lepiej dwoma wielka niewiadoma [shiva]

Producent: MICROSOFT
Data wydania: MARZEC 2003



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. płaYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.Gamerankings.com www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
BloodRayne	PS2	7,2	7,0	7,5	7-
BloodRayne	XBOX	7,2	7,8	7,8	7-
Burnout 2: Point of Impact	PS2	8,3	8,2	9,0	8
Colin McRae Rally 3	PS2	-	7,7	-	8
Contra: Shattered Soldier	PS2	7,8	7,8	8,8	7-
FIFA Soccer 2003	PS2	8,8	7,3	8,3	7+
FIFA Soccer 2003	XBOX	8,6	7,8	8,4	7+
Grand Theft Auto: Vice City	PS2	9,6	9,6	9,7	9+
Grandia Xtreme	PS2	8,1	7,2	7,8	8
LOTR: The Fellowship of The Ring	PS2	8,0	8,1	7,8	8-
LOTR: The Fellowship of The Ring	XBOX	8,7	9,0	7,8	8-
LOTR: Two Towers	PS2	8,1	7,0	8,3	7-
Marvel VS Capcom 2	PS2	7,8	8,6	8,4	7+
Medal of Honor: Frontline	XBOX	8,5	8,1	7,8	8
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2	8,1	8,0	8,6	8+
Mortal Kombat: Deadly Alliance	XBOX	8,1	8,1	8,6	8+
Need For Speed: Hot Pursuit 2	GC	7,2	8,8	7,3	7+
Need For Speed: Hot Pursuit 2	PS2	8,6	8,3	9,0	8
Need For Speed: Hot Pursuit 2	XBOX	7,2	7,0	7,1	7+
Ratchet & Clank	PS2	9,0	8,3	8,2	8
Red Faction II	PS2	8,3	7,8	8,2	8
Reign of Fire	PS2	4,7	5,8	6,0	7-
Socky	PS2	9,0	7,8	8,3	7
Socky	XBOX	5,5	7,7	8,7	7+
Shenmue II	XBOX	7,3	8,3	8,8	8+
Shox: Sally Reinvented	PS2	7,8	8,8	7,8	8=
Splinter Cell	XBOX	8,6	8,6	8,6	9+
Spyro: Enter The Dragonfly	PS2	2,8	6,2	6,0	7
Sukeden III	PS2	8,1	8,8	8,4	8
The House of The Dead 3	XBOX	6,4	7,3	8,1	7
TimeSplitters 2	PS2	8,7	8,1	8,2	8
TimeSplitters 2	XBOX	8,7	8,3	9,1	8
Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	8,8	8,0	8,3	8+
Tony Hawk's Pro Skater 4	XBOX	8,3	8,1	9,0	8+
Total Immersion Racing	PS2	7,0	-	-	6
Treasure Planet	PS2	-	6,3	6,0	6
Ty: The Tasmanian Tiger	PS2	7,5	8,0	-	7+
Unreal Championship	XBOX	8,5	8,1	8,2	8-
Wild Arms 3	PS2	7,5	7,0	7,8	8
World Rally Championship: Extreme	PS2	-	6,4	-	9-
Wreckless: The Yakuza Missions	PS2	8,3	8,0	8,0	8
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	PS2	8,0	7,0	8,2	7+
WWF Raw	XBOX	8,5	8,0	8,1	7+

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:
PSX: Metal Slug X; **GC:** FIFA Football 2003, Medal of Honor: Frontline, Reign of Fire, Spyro: Enter The Dragonfly



Ohayo Nippon

czyli pisane po kilku sake...

Witam. Mam nadzieję, że jesteście w komplecie i nie przydarzyło się Wam w czasie świątecznej wyzerki lub na Sylwestrze to, co szesciorgu Japończykom, którzy zadławili się noworocznymi kulkami ryzowymi mochi, mimo apelów straży pożarnej, by spożywać je małymi kęsami. Kolejne 25 osób hospitalizowano.

Choć jest dostępne od maja 2002, to właśnie teraz Japonię opanowało szaleństwo PlayStation BB! Zestaw składa się z dysku twardego 40GB, karty sieciowej oraz specjalnej przeglądarki (szczegółów szukajcie w 'Pigule') - i aż się prosi o podpięci do Sieci :) Wszelakie firmy providerskie zwietrzyły tu niezły interes i starają się przyciągnąć jak największą liczbę Graczy, kusząc od nowego roku różnorakimi promocjami. Dla przykładu, BIGLOBE oferuje zestaw PlayStation BB + NetPlayController + FINAL FANTASY XI w cenie 25 tys. jenów (sam zestaw BB to wydatek 18 tys. jenów) w zamian za podpisanie umowy z tą firmą.



Jakoś tak niby przypadkowo - akurat teraz - Xbox Live! (z lekkim poślizgiem) dotarł do Kraju Kompotu z Wiśni. Jeśli Ziemią nie zatrzęsie, a Księżyc nie spadnie na Tokio, system powinien wystartować z dniem 16 stycznia (nieśmiała akcja informacyjna ruszyła już na początku listopada ubiegłego roku). Zestawik startowy ma kosztować 6800 jenów, a Graczom póki co zostanie udostępniona możliwość przycinania w 13 tytułów.

Pamiętacie, jak ostatnim razem pisałem o połączeniu się SQUARE z ENIX? Niedługo po tym w Sieci pojawiły się plotki o tym, jakoby NINTENDO prowadziło ożywione rozmowy z CAPCOM w celu jego wykupienia. Heiji Oshima z CAPCOM zdecydowanie jednak zdementował te informacje, stwierdzając, że jego firma nie ma zamiaru łączyć się z żadnym innym producentem gier. Co za uliga.

Ósmego dnia stycznia KonamiNet DX sprawiło nie lada prezent miłośnikom platformy MSX. Każdy Japończyk posiadacz telefonu komórkowego (i-mode rządzi ju od lat) może pociupać w hit z 1986 roku - "Knightmare". Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyż granie na telefonach to nic nowego w Japonii. Ciekawostką jest fakt, że KONAMI zdecydowało się na i-modowa wersję gry w swojej sieci tylko i wyłącznie na prośbę licznej rzeszy Graczy. A z wolą narodu trza się liczyć.



Platf.	Tytuł	Wydawca	12.2-01.5	Ogółem
GBA	Pocket Monster Safire	Ninetndo	873.162	1,750,240
GBA	Pocket Monster Rubin	Nintendo	856.882	1,709,452
GC	Legend of Zelda Kaze no Takuto	Nintendo	542,608	542,608
PS2	Winning Eleven 6 FE	Konami	482.846	482.846
PS2	Rachet & Clank	Sony	375,278	375,278
GC	Mario Party 4	Nintendo	374,368	698.339
PS2	Unlimited Saga	Square	338.021	338,021
GBA	Rockman Exe 3	Capcom	331,610	331,610
PS2	Momotetsu 11 Black banbu shutsugen!	Hudson	337.917	307,917
PS2	Kingdom Hearts FM	Square	269,399	269,399
PS2	Tales of Destiny 2	Namco	248.886	807.649
PS2	Shinobi	Sega	213,881	213,881

■ TOP 12 najlepiej sprzedających się gier według Dengeki (tym razem od 2 grudnia '02 do 5 stycznia '03)



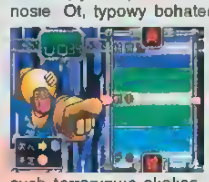
■ Kabina w Yodobashi Camera Sapporo

"Enjoy Xbox" to nazwa kampanii, jaką prowadzi w KKW firma MICROSOFT. Jedną z jej form jest prezentacja walorów dźwiękowych konsolki sprzężonej za specjalnym nagłośnieniem firmy Pioneer w standardzie Dolby 5.1 W 46 sklepach w całej Japonii porozstawiane są specjalne kabiny (niech Was zdjęcie nie zwodzi, to nie prysznic:), w których możemy cieszyć nasze uszy przestrzennymi wibracjami.



Popierdółkowatych gierek ciąg dalszy. Dziś "Bobobo-bobobo bobobo ougi 87.5 - bakuretsu hanage shinken", urocza gra z nie mniej uroczym tytułem, oczywiście na GBA. Gra jest eRPeGiem o niesamowicie pogiętym klimacie, którego bohaterem jest statystyczny Japończyk z olbrzymim żółtym afro, cholernie zarośniętymi łapskami i 87,5-centymetrowymi włosami w nosie. Ot, typowy bohater z którym możemy się utożsamić. Gość zwie się - niespodzianka - Bobobobo bobobo. Naszemu dzielnemu, zarośniętemu 7xBo towarzyszy laseczka Beauty i sloneczko Donpecchi. Rzecz dzieje się w 3000-którymś-tam roku, gang łysych terroryzuje okolicę, pozbawiając ludzi owłosienia głowy. Miłośników RPG z góry ostrzegam: gra jest ekstremalnie głupia, parodiuje dziesiątki pozycji, kpi ze wszystkiego i jest dla totalnych debili. Jak na porządne RPG przystało podczas walki możemy wziąć prysznic albo zaatakować wrogów majonezem, wszystko losowo... oczywiście. Wkrotce wersja dla PS2. Zapomniałbym, do gry dołączana jest chusteczka-smarkaczka, cała w japońskie hiraganowe znaki. NU. To na wypadek, gdyby podczas gry ze śmiechu wyleciał nam gil z nosa. Co ze łzoska o klienta!







Na tym kończę. Jeśli macie jakieś sugestie dotyczące rubryki, to walcie na mojego maila jak w dym. Możecie się również wypowiadać na Forum PSX Extreme, gdzie znajdziecie dział "Japonia", a w nim posty od ludzi z którymi można podzielić się swoimi fascynacjami, porozmawiać lub dowiedzieć się czegoś ciekawego o Jeponii. Zapraszam ☐

LOKI

PS. Na stronie http://www.ohayo-nippon.prv.pl znajdziecie zawsze jakieś malenały o popierdółkowałych grach z Japonii. Nie oczekujcie fajerwerków, na HTML-u znam się jak na wypieku wafli.

Aktualne ceny konsol w Japonii (dla kursu 100 jenów / 3,19zł):

Playstation 2 - 798 zł lub 830 zł (promocja - w zestawie z grą RACHET & CLANK) **PSOne** - 257 zł lub 573 zł w zestawie z oryginalnym monitorem. **Xbox** - 798 zł (promocja - w zestawie z SegaGT2002 i MAXIMUM CHASE lub z DVD Kit). **GameCube** - 637 zł. **GBA** - 283 zł. **Nintendo 64** - 360 zł.

PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY
PlayStation 2 XBOX GAMECUBE PlayStation Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14

Notebook

Jest kilka nowych, solidnych tytułów, są też jeszcze jakieś widoki na przyszłość - no dzień dzisiejszy developerzy plonują wyplucie na rynek w 2003 roku prawie siedemdziesiąt gier. Ile z nich okaże się czymś wartym uwagi? No to pytanie odpowiedzieć musicie sobie już sami.



Kilu: Posiadałem i wciąż posiadam wiele konsol, jednak to właśnie PlayStation darzę szczególnym sentymentem. W sukces tej konsoli wierzyłem od samego początku i kupiłem ją, mimo iż z prasy wynikało, że przegrywa ona w walce z ostro promowanym Satumem. Wybór okazał się strzałem w dziesiątkę - przy żadnej z platform nie spędziłem tylu godzin, żadna z nich nie bawiła mnie przez tyle lat, wciąż zaskakując czymś nowym. Moje zestawienie nie zaskoczy pewnie nikogo, choć kilku gier z pewnością nie spodziewaliście się tu zobaczyć.

1. Final Fantasy 7
2. Silent Hill
3. Soul Reaver
4. Crash Bandicoot (seria)
5. Medal of Honor
6. Abe's Exoddus
7. Colony Wars: Red Sun
8. Crash Team Racing
9. Gran Turismo
10. Wip3out
11. Quake 2
12. THPS2
13. Tomb Raider (seria)
14. Driver (seria)
15. Ace Combat 2/3
16. Spyro (seria)
17. Red Alert
18. Pac-Man World
19. Worms Armageddon
20. Kula World

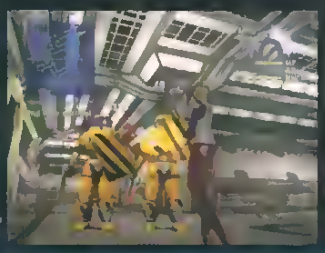


Japońska pierdoła...? A może gra?

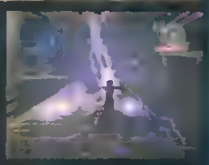
Galerians: Ash

Gra GALERIANS klimatem nawiązywała trochę do FEAR EFFECT, opierając się na cybar-punkowym, mocno japońskim scenariuszu oraz ogólnie tematyce sci-fiction. Część druga, już na PlayStation 2, kontynuuja historię "jedynki", zaczynając się dokładnie w momencie, w którym ta ostatnia wyświetliła napis "tha end". Ponownie wcielając się w Riona, i za pomocą posiadanych przez niego specjalnych psychicznych umiejętności, biegasz tam i tu, zabijając kolejnych przeciwników i rozwiązując proste zagadki. Autorzy chwalą się sloganem "survival-horror", z tego co wyczytałem jednak na filmach bardziej GALERIANS. ASH do rasowego action-adventure. Brrr, dość tych angloję-zycznych określań... Graficznie bez





rewelacji, raczej proste poziomy, niewiele szczegółów, powtarzające się często obiekty. Jedynie ganarowane w czasie rzeczywistym wstawki pomiędzy misjami zdają się być na wyeokim poziomie, niezła reżyserka. Do lutego już blisko, więc na ostateczny wardykt nie przyjdzie czekać zbyt długo. [shiva]



Producent: SAMMY STUDIOS
Data wydania: LUTY 2003

Piguła...

Z całkiem podobnej beczki na finiszu są prace związane z przeniesieniem w świat konsol klimatu serialu STAR-SKY & HUTCH. Gra pod identycznym tytułem powstaje w studiach EMPIRE i polega na swobodnym krążeniu wozem po mieście, wykonując poszczególne (ogółem ponad trzydziestka) misje. Rzecz w tym, że z fury można i trzeba strzelać, co zwłaszcza smakowicie brzmi w przypadku szarpanie we dwójkę, gdzie jeden prowadzi auto, a drugi używa pistoletu. Jedyna zastrzeżenia można mieć do grafiki, która na pewno nie jest niczym nadzwyczajnym i bardzo daleko jej do tej z THE GETAWAY czy GTA: VC. Data wydania ustalona na marzec, planowany jest też port na GCN-a. [shi]



Na początku grudnia ubiegłego roku odbyła się w Tokio konferencja prasowa, podczas której SEGA do spółki z D3 PUBLISHER zapowiedziała wydanie kilku klasyków własnej produkcji na drugiego Sonika. Gry pojawią się w Japonii latem, w cenie 2500 jenów (około 80 zł) za sztukę, i z ciekawszych tytułów wytowilem m.in. Space Harrier (automaty, 1985r.), Golden Axe (automaty, 1989r.) Virta Racing (automaty, 1992r.) oraz Last Bronx (Saturn, 1996r.). Ne wydanie ich za oceanem czy też na Starym Kontynencie nie ma raczej co liczyć. [shi]

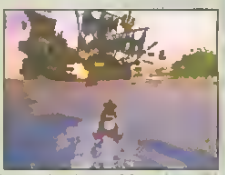
W bieżącym numerze zamieściliśmy obszerną zapowiedz trzeciej części SILENT HILL, tymczasem szpiedzy z krainy deszczowców meldują o trwających już pracach nad SH4. Sprawa wyszła na jaw po tym, jak panna podkładająca głos Cleudii w SH3 zdradziła w jednym z wywiadów dla prasy, że nagrywała też przy okazji dialogi do 'czwórki". Czekamy na jakieś wieści od KONAMI. [shi]

Strzelanina od MAJESCO, utrzymana w futurystycznych klimatach, ze scenariuszem o którym nie chciałbys nawet słyszeć. Ubrana w tytuł BLOWOUT i z datą premiery wstępnie umiejscowioną w okolicach jesieni. Z cie-



kawszych cech warto wychwycić fakt, że pomimo pełnego 3D poruszać się w grze będziemy po z góry określonej przez autorów ścieżce. Pierwsze zdjęcia mówią niewiele graficznie bez rewelacji. [shi]

Hmm, pierwsze część skuterów wodnych SPLASH-DOWN "robiła" tak średnio, w każdym razie THQ zdecydowało się na wyplucie na rynek sequela. Kod pisany jest przez RAINBOW STUDIOS, a większość prac sprowadza się niestety tylko do usprawnień engine u, co zaowocuje minimalnie konkretniejszą oprawą graficzną. Zresztą pierwsze obrazki doskonale tą tezę potwierdzają. W temacie rozgrywki dojdzie kilka nowych trybów, drobnemu przemodelowaniu ulec ma również fizyka zachowania się pojazdów na wodzie. Do sklepów gra trafi latem. [shi]



Problem wyeliminowenia motywów erotycznych stanął przed wydawcami gier GTA: VICE CITY i BMX XXX. Chodzi o Australię, w której tamtejszy rząd stosuje bardzo ostre kryteria cenzury tego typu, od dłuższego już czasu zresztą. Koniec końców TAKE2 wraz z ACCLAIMem przygotowują specjalne wersje gier pozbawione kilku elementów, m.in. usunięto prostytutki z ulic w GTA: VC i zakryto piersi pannom pomykającym na rowerkach w BMX XXX. Tymczasem w sąsiedniej Nowej Zelandii bez problemu można kupić pełne edycje bez cenzury - importcik z tego kraju pewnie znacząco wzrosnie. [shi]

Tum tu rum tum, czy jakoś tak... Hmm, będzie konwersja dość przeciętnego MICRO MACHINES, które przed dwoma miesiącami miałem przyjemność recenzować na łamach "ekstrima" w wersjach PS2 i Xbox. Gorzej ze autorzy nie przewidują praktycznie żadnych zmian bądz poprawek, siląc się jedynie na zwykłą konwersję oryginału. Fajny obrazek, co? [shi]



Zróżnicowane konwersje z blaszaka

Return To Castle Wolfenstein: Operation Resurrection PS2
Return To Castle Wolfenstein: Tides of War Xbox





[illegible]acze komputerów osobistych (huh, ale pojechałam!) biegać po [illegible]ku WOLFENSTEIN mogą od dobrych kilkunastu miesięcy, [illegible] więc czas na właścicieli znacznie konkretniejszych [illegible]nek do grania. Porty ukażą się zarówno na PS2, jak i Xboxa, [illegible] czym na wstępie bardzo istotna uwaga - znacznie się od siebie [illegible]. Za wersję na drugiego Soniaka odpowiada bowiem developer ukrywający się pod nazwą RASTER PRODUCTIONS, i jest to niemal czysty konwert z pieca, w postaci misji z RTCW oraz późniejszego, oficjalnego dodatku, podczas gdy edycja na Xboxa, której kod układa [illegible]aciowego, skupiając się na misjach w trybie Single. Różnice, apore dodajmy, są również w kwestii wizualnej. Xbox daje radę, zatrzymując tekstury w wysokiej rozdzielczości, podczas gdy drugi Piajak albo nie wyrabia, albo programiści nie są zbyt ambitni; wyraźnie zmniejszono liczbę detali, o jakości tekstur nie wspominając. Cóż, taki lajf. Z dziennikarskiego obowiązku odnotuję jeszcze, jeśli nigdy nie słyszałeś o RTCW, że całość zmagań umiejscowiono w klimatach II wojny światowej, a scenariusz luźno podejmuja tematykę hitlerowskiej III Rzeszy. Grywalnościowo nieźle i jeśli nic nie zepsują, to Myszaq pawnikiam wystawi notę niewiele poniżej "ósemki".□ [shiva]

NERVE SOFTWARE (chłopaki odpowiedzialni są za tryby sieciowa w wersji PC), stanowi niemal zupełnia inną, nową grę. Już wyjaśniam. Chodzi o to, że posiadacza X-pudeł dostaną głównie potyczki on-line, co by trzodę czynić z żywym przeciwnikiem na serwerach Xbox Live!, stąd tryb dla pojedynczego Gracza, choć jest, potraktowany został bardziej ulgowo - taż opiera się na scenariuszu i lokacjach oryginalnego RTCW, ale znaczna część poziomów została przebudowana bądź całkowicie zmieniona. Tak przynajmniej donosi producent. Tymczasem wersja PS2 w ogóle nie podejmuja tematu

Producent: ACTIVISION
Data wydania: MARZEC 2003



SKLEP FIRMOWY Hurtowni Gier TV
TEWIMEX
PlayStation
NASZ SKLEP INTERNETOWY
www.tewimex.com.pl
ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW W POZNANIU:
Pod Rondem Kaponiera, tel. (061) 843-33-81
pon.-pt. 10-18 sob. 10-14
Pasaż RONDO, ul. Zamenhofa 133, box 25, tel. (061) 875-78-53
pon.-sob. 10-21 niedz. 10-18
ZAPRASZAMY DO HURTOWNI:
tel. (061) 852-79-52, fax (061) 848-40-15
•OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
•MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
•NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
•ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
•ZAKUPY NA RATY (DETAL)
•NOWOŚCI NA BIEŻĄCO
KUPON RABATOWY
ZBIERAJ

konsolo-WIEŚCI

Po prawdziwym zalewie świetnych gier nastąpiła, czego można się było zresztą spodziewać, stagnacja. Numerem jeden długo wyczekiwane THE GETAWAY, które koniec końców "rabi", i to robi całkiem nieźle. Najbliższe miesiące trochę suche w zapowiedzi, aby Lara (luty) nie zawiodła.



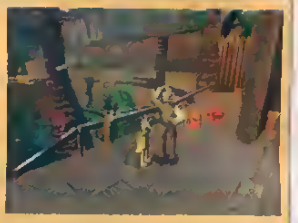
Mimo wszelkich spekulacji, niedomówień i ciągłego zamieszania, UBI SOFT potwierdziło jednak wydanie konwersji genialnego SPLINTER CELL, które w tak znaczący sposób wpływa ostatnio na sprzedaż Xboxa, również na maszynki SONY oraz NINTENDO Exclusive na konsolę MICROSOFTu okazał się być tylko czasowy i portów można spodziewać się już w marcu. Mam tylko dziwne wrażenie, że będą one wyraźnie słabsze graficznie, zwłaszcza biorąc na warsztat sprawę dynamicznego oświetlenia. Na pewno będzie co porównywać. Aha, dojdzie jeden nowy poziom, który posiadacze Xboxów będą mogli ściągnąć via Xbox Live! [shi]

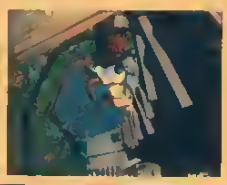
Trochę najświeższych plotek w temacie PlayStation 3. Nieoficjalnie padają pierwsze przymiarki dotyczące technicznej specyfikacji nowej konsoli, planowanej na 2005 rok. procesor główny taktowany zegarem 4 GHZ (4000 MHz), prawdopodobnie z seni PowerPC, do tego 256 MB pamięci RAM i układy graficzne opracowane wspólnie przez SONY oraz Toshibę. Ile w tym prawdy, nie wiadomo, nasuwają się jednak dwie rzeczy: z pewnością częstotliwość będzie mniejsze, ponadto 256 MB to już dziś żadna szokująca wielkość i. Poczekajmy na oficjalne dane. [shi]

Plastelinowa schiza, ale gdzie zaginął Klayman?!

Wallace & Gromit

WALLACE & GROMIT - tak nazywa się nowe gra platformowo-przygodowe, która jesienią bieżącego roku zasili półki sklepowe. Za developing wzięło się BAM ENTERTAINMENT, kierując swój produkt na wszystkie Next-Geny. W&G bazuje na popularnych brytyjskich historyjkach animowanych, opowiadających o przygodach dwojki zwariowanych "plastusiow" (na pierwszy rzut oka przypominają stary serial "Sąsiedzi", ale tak naprawdę powiązanie należy szukać z filmem "Uciekające Kurczaki") - ekscentrycznym wynalazcy Wallace'ie i jego wiernym psie (Gromit). Pewnego dnia zwyrodniały pingwin o imieniu Feather wkroczył do miejscowego zoo, biorąc wszystkie małe zwierzaki za zakładników. Ow szurnięty ssak ma obsesję na punkcie diamentów, totaz nie powinien zdziwic Was fakt, ze w zamian za uwolnienie biednych futrzaków żąda kosztowności. W tym momencie do akcji wkraczasz oczywiście Ty, Drogi Graczu, mając za zadanie pokrzyżować plany świrniętego pingwina. Co potrafi jeden, tego nie nauczył się drugi, dlatego tez będzie trzeba korzystać z umiejętności obu tych postaci, kierując nimi naprzemian. Twórcy zapowiadają masę skakania, biegania, strzelania i kooperacji - wszystko to w bardzo humorystycznym ujęciu. Końcowo czeka Was 5 wielkich poziomów podzielonych na 24 sub-levele, w których oprócz beztroskiej walki z podwładnymi stukniętego Feathera, trzeba będzie pogłówkować, aby rozwiązać niejedną zagadkę. Graficznie nie upatrujcie się tu większych fajerwerków, bo choć autorzy chcą nas skusić wielką ilością trójkącików, kunsztownymi teksturami oraz spektakularnymi efektami świetlnymi, to jednak screeny w chwili obecnej nie prezentują się rewelacyjnie. Z wardyktem jednak się wstrzymajmy, bowiem szpila wyjedzie z tłoczni w październiku - jest więc czas na upgrade.□ [pLaY]







Producent: BAM! ENTERTAINMENT
Data wydania: PAŹDZIERNIK 2003

Piguła... krótko i na temat

A tak się zarzekał, że odchodzi ze oddaje pałeczkę komuś innemu itd. Hideo Kojima. Glowna postac dłubiąca przy seni MGS. Oficjalnie potwierdził, że podczas tegorocznych targów E3 zaprezentowana zostanie trzecia jej część. Nie podano przy tym żadnych szczegółow nie wiadomo więc czy mozna się spodziewać wersji grywalnej czy raczej - co jest znacznie bardziej prawdopodobne - tylko pierwszych materiałów wideo [shi]

Amerykański oddział SONY ogłosił nową nazwę dla kontynuacji świetnego FREQUENCY. Gra zostanie wydana pod tytułem AMPLITUDE i na dzień dzisiejszy znanych jest kilka wstępnych faktów: pięć całkowicie nowych poziomów, sześć trybów rozgrywki, możliwość miksowania poszczególnych walków, kawałki takich zespołów jak Weezer, Garbage czy samego Dawide Bowie. Przynajmniej tych wykonawców na dzień dzisiejszy potwierdzono - z pewnością będzie ich ostatecznie znacznie więcej. Pewny jest również tryb sieciowy, w którym zmierzyć się będzie mogło przez Net do czterech Graczy. Premiera najwcześniej po wakacjach [shi]

CD Projekt robi co może i, dzięki podpisanym z KONAMI umowom, ukazało się wreszcie w naszym kraju PRO EVOLUTION SOCCER 2 (259 PLN-ów). Na stronie wydawcy można ponadto znaleźć informację, że już 12 marca trafi do sprzedaży w platynowej seni pierwsza część tej gry. [shi]

Dacie wiarę, że KONAMI coraz głośniej mówi o tym, jakoby trzecia część PRO EVOLUTION SOCCER miała zyskać status exclusive u na Xboxa lub GCN-a? Podczas ostatnio zwołanej konferencji prasowej firma głosem producenta seni Inamoto, dała wyraźnie do zrozumienia, że chcą się przesiąść nie inną niż PS2 platformę. Zastrzegli jednocześnie, ze pierwszeństwo będzie miało SONY, co daje bardzo czytelny obraz ich posunięć, chcą po prostu wycisnąć od dowolnego producenta konsoli jak najwięcej pieniędzy. [shi]

W momencie gdy czytasz te słowa jest po japońskiej premierze (15 stycznia) ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER. Ale nie pełnej gry tylko dema. Ostateczna wersja ma się ukazać w KKW w okolicach marca i tak naprawdę oferuje niemal dokładnie to samo, co część pierwsza, tyle ze wrzucono więcej "wszystkiego". Nie ma jeszcze oficjalnej daty wydania na rynek amerykański czy europejski. [shi]

Wrzucam świeżutkie obrazki z TIME CRISIS 3, które zadebiutuje na automatach w kraju małych żółtych ludków w okolicach lutego. Trzecia część śmige na płycie System 246 opartej o wnętrzności PS2 spodziewać się więc możemy szybkiej konwersji NAMCO wspomina coś o tegorocznej jesieni. W porównaniu do poprzedniczki wprowadzono znacznie większy wy-



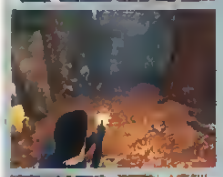


Bin Laden, reklamy fajek i dinozaury?

Sound of the Thunder











Po niezwykle przemyślanym uprowadzeniu samolotów i zaparkowaniu ich na Manhattanie ("przepraszam - ten garaz to podwójny i wielopoziomowy?), terroryści wpadli na jeszcze bardziej szatański plan! Cofnęli się w do ery dinozaurów, porwali je, zmutowali i wypuścili w świecie niedalekiej przyszłości (na początek w Chicago) Tak przynajmniej twierdzą programiści z BAM! ENTERTAINMENT szykując dla Ciebie SOUND OF THE THUNDER Kolejny action-adventure z widokiem zze placów? Nie do końca bowiem będziesz śmigać między epokami czasowymi biorąc na barki wszelkie konsekwencje z tym związane Developer podaje za przykład sytuację, kiedy w prehistorii palisz jakąś roślinę miotaczem ognia, a ona później okazuje się być zarodkiem wszystkich przyszłych roślin tytoniowych Niby nic, ale wracając do etapów z roku 2038 (teraźniejszość w grze) zauważysz brak wszelkich billboardów reklamujących papierosy Huh, ciekawe! To samo ma się tyczyć np zabijanie konkretnych gatunków zwierząt czy przestawiania jakichś kluczowych elementów w otoczeniu Jednym słowem będziesz musiał liczyć się za skutkami baztroskiej interwencji w przeszłość (a raczej w przyszłość - kor) Zastanawiam się tylko, jak bardzo uda się ten patent rozbudować i czy nie będzie on dotyczył jedynie przeprogramowanych wcześniej miejsc Gra powstaje na zmodyfikowanym engine'ie THE THING, co już pozwala sądzić, że a) oprawa będzie nieco komiksowe - porośnięta pnączami wieżowce cieszą oko b) napotkasz na w miarę złożony system relacji między postaciami c) AI wrogów da im umożliwić polowania w grupach Zapowiada się naprawdę intrygujący tytuł! [myq]



bor broni ponadto czas potrzebny na jej ukończenie zwiększy się przynajmniej dwukrotnie Obsługa GunCona 2 jest oczywista [shi]

To się nazywa potęga marketingu oraz reklamy zaledwie w cztery tygodnie od premiery rozeszło się na Starym Kontynencie ponad 2 5 miliona egzemplarzy FIFY 2003 Mowa o wszystkich platformach, łącznie z bleszakiem, ale liczba tak czy inaczej robi wrażenie Znakomicie sprzedaje się w Europie również PES2, która znalazło już ponad milion nabywców, a dostępne jest przecież tylko i wyłącznie na PS2 (druga "bańka" pękła też w Japonii w postaci WE6) Ula-la! [shi]

Za sprawą NAMCO pod koniec lutego trafi do amerykańskich sklepów trzecia część MOTOGP Dorzucili pięć nowych, rzeczywistych tras, co w połączeniu z dziesięcioma obecnymi w "dwójce" daje łączną liczbę piętnastu Do tego jeszcze dwudziestka torów wymyślonych przez programistów - jest po czym jeździć Z tego co widzę na filmach, nie zmieniła się specjalnie grafika, nie kombinowano też specjalnie z modelem jazdy Brak jak na razie potwierdzenia wersji PAL [shi]

Jillian Anderson i David Duchovny Dana Scully i Fox Mulder, jeśli wolisz. Dwójkę znanych bohaterów zobaczymy ponownie w grze wideo, za sprawą SIERRY (wydawca) i BLACK OPS (developer) Co ciekawe, ten drugi zajmował się dotychczas grami sportowymi, mają chłopaki na koncie STREET HOOPS oraz KICKOUT KINGS, a tu zabrali się za survival-horror ze znaczkiem X-Files Tytuł gry jak dotąd nie jest jeszcze ustalony, w sklepach planowo ma pojawić się powinna w drugim kwartale bieżącego roku Na PS2 i Xboxa. [shi]

Miłośników eRPeGów ucieszy z pewnością fakt ustalenia wreszcie daty premiery (USA) najnowszej XENOSAGI Produkcja ukaże się pod pełnym tytułem XENOSAGA EPISODE 1: DER WILLE ZUR MACHT i jak zapewnia NAMCO niedługo potem trafi do sprzedaży wersja na Europę Nie mówią tylko, ile potrwa to "niedługo" [shi]

TAKE2 zdradziło kilka planów dotyczących produkcji nowych gier na lata 2003 i 2004 W kolejce gorących tytułów znaleźć można perełki takie jak MAFIA (konwersja z PC, także na Xboxa II kwartał 2003), GTA4 MAX PAYNE 2 i STATE OF EMERGENCY 2 (pod koniec 2003 lub na początku 2004 roku). Do tego dochodzi blaszkowy port DUKE NUKEM FOREVER, przy czym tu zalecam daleko idący sceptycyzm - ta gra na PC ukazuje się już od czterech lat... [shi]

Z pewnością pamiętacie ITALIAN JOB na Szaraka średnio udaną grę utrzymaną w klimatach DRIVERa? EIDOS donosi, że latem szarpniemy w drugą jej część, a kod od dobrych kilku miesięcy układany jest przez CLIMAX Nie zanosi się na jakieś większe zmiany w stosunku do oryginału, całość będzie bazować na podobnych misjach i jedynie grafika podciągnięta ma zostać do możliwości oferowanych przez PS2 [shi]

SEGA oficjalnie potwierdziła, że VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION ukaże się na drugiego Soniaka Jest to o tyle zaskakujące, że wcześniej firma Sonica po cichu przebąkiwała o wersji exclusive na Xboxa najwyraźniej tym razem to SONY zapłaciło więcej Dojdą nowe postacie, nowe areny, nowa tryby będą kosmetyczne zmiany w grafice W Japonii premierę ustalono na dzień 13 marca, pozostałe kontynenty czekają na datę [shi]

Skąś nowy RPG w swoich pomieszczeniach majstruje ENIX, która to firmę przypomnę połączyła się całkiem niedawno z innym gigantem tego gatunku, SQUARE Tymczasowy tytuł DRAGON LAGOON i... to w zasadzie wszystko co na dzień dzisiejszy na jego temat wiadomo I nawet Star tu nie pomoże [shi]

SKYNET

PlayStation 2
999,-*

- sprzedaż wysyłkowa 24h
- raty przez telefon
- negocjacja cen
- gwarancja
- skup, serwis PlayStation
- w rozliczeniu komputery PC i

AKCESORIA Ps2

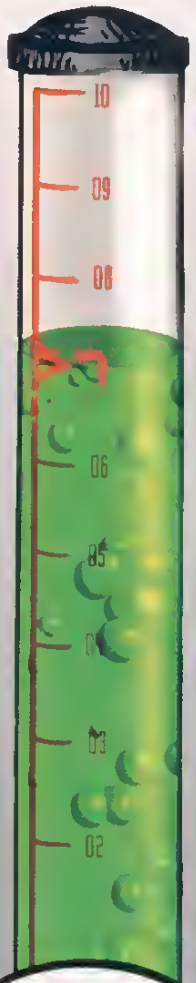
Memory Card 8MB	129,-
Memory Card 8MB Sony	149,-
Pad Dual Shock	59,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Kierownica CYBER WHEEL	199,-
Pilot DVD	49,-
Pilot DVD Sony	119,-
Podstawka do PS2	29,-
Kabel Link PS2	29,-
Kabel RGB	19,-
PAL converter	49,-

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem i kartą pamięci

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

konsolo-METR

Sytuacja analogiczna do drugiego Soniaka: znacznie mniej dobrych tytułów niż przed miesiącem i jeden faworyt, tutaj w postaci PDO. Sytuację podgrzewają kolejne przecieki dotyczące MM3, PGR2 czy HALO2. Już za niespełna dwa miesiące rusza Xbox Live w Europie.



Firma Billa jest zadowolona z ilości sprzedanych jak dotąd Starter Kitow, czyli pakietów pozwalających na wejście w świat serwisu Xbox Live! Przynajmniej taką wydała oficjalne oświadczenie, w ciągu niespełna dwóch miesięcy od startu systemu Gracze w Stanach nabyli 250 tys egzemplarzy tych zestawów. Na Starym Kontynencie premiera dnia 15 marca. [shi]

Walki mechów w postaci STEEL BATALLION ukażą się także w Europie - umowę w tej sprawie podpisał z CAPCOM sam MICROSOFT, zyskując tym samym status wydawcy na Starym Kontynencie. Przypomnę jedynie, że gra w Japonii sprzedawana jest z potężnym kontrolerem, wielkościowo równym trzem Xboxom, a cena kształtuje się po przeliczeniu w okolicach 600 PLN-ów. Nie ustalono jeszcze choćby przybliżonej daty wydania. [shi]

Pierwotnie planowana na okres wakacyjny ubiegłego roku bijatyka CAPCOM VS. SNK 2 EO, przesunięta później na styczeń 2003, ukaże się ostatecznie za oceanem w lutym. To pierwsze mordobicie z opcją gry przez Internet na tamtejszym rynku (w Japonii już szarpią), brak jakichkolwiek informacji z obozu CAPCOMu na temat ewentualnej wersji PAL. [shi]



Spóźnialscy

Indiana Jones and the Emperor's Tom



Larze się spóźnia, tfu!, Lara się spóźnia, z nowymi przygodami oczywiście, to i Indiana nie może być gorszy. I tak zamiast planowanej premiery pod koniec 2002 roku, gość uderzy na przełomie lutego/marca. Rzecz w tym, że wszystko z dużą korzyścią dla samej gry, wciąż wprowadzane są bowiem poprawki engine'u i EMPEROR'S TOMB z miesiąca na miesiąc wyglądę coraz lepiej. Część z lokacji wciąż jeszcze charakteryzuje mało budująca sterylność, zyskały natomiast, i to znacznie, postaci oraz animacja tych ostatnich - na najnowszych materiałach wideo widać wyraźną poprawę. Ruchy są dużo bardziej realistyczne, Indy wreszcie porusza się normalnie, a nie jakby mu wsadzili sondę w tyłak. Hmm. O tym, że nasz bohater poszukuje tym razem artefaktu o nazwie "Serce Smoka", pewnie już wiesz. Nowością jest informacja dotycząca pełnej listy miejsc, które odwiedzi. Kolejno będą: Sri Lanka, Chiny, Praga i kilka państw azjatyckich, większość krajobrazów to tropikalna dżungle bądź mniej lub bardziej tajemnicze świątynie. (..) Nie wiem jak Wy, ale dla mnie jest to jedna z najciekawszych pozycji w nadchodzących miesiącach - mam słabość do wyjątkowo mało oryginalnych i odtwórczych gier ze znaczkiem action-adventure, i chyba nie tylko ja, huh?□ [shiva]







Piguła... krótko i na temat

Kilka miesięcy temu SEGA ogłosiła plany wydania niektórych gier z Dreamcasta na konsolę MICROSOFTu. Na razie dostaliśmy jedynie SHENUME 2, wkrótce w USA zadebiutuje jednak serie nazwana 'CoolCool', w skład której wejdą - na dobry początek - cztery tytuły: RENT A HERO NO 1, BLUE STINGER PREMIUM CUT, DYNAMITE COP oraz ILLBLEED. Hmm. Hity to żadne i pozostaje mieć nadzieję, że może kolejne produkcje będą bardziej znane. Premiery w kwietniu, SEGA informuje jeszcze o minimalnych usprawnieniach grafiki oraz podbiciu jakości dźwięku (DD 5.1). [shi]

VIVENDI UNIVERSAL zapowiada konwersję znanego posiadaczom drugich Soniaków, przeciętnego swoją drogą, RUN LIKE HELL. Gra powinna pojawić się w sklepach na wiosnę i zaoferuje kilka nowych rozwiązań: usprawnione sterowanie, poprawę animacji, kosmetyczne zmiany w grafice, dźwięk w systemie DD 5.1 i być może (nie potwierdzone) dodatkowy tryb rozgrywki. Trochę odgrzewany kotlet, ale niektórym może zasmakować. [shi]

Playboy planuje na początek 2004 roku wydanie swojej pierwszej produkcji z metką 'video game'. Realizacją ma zająć się ARUSH ENTERTAINMENT i wiadomo na razie tylko tyle, że gra - o niesprecyzowanym jak dotąd tytule - utrzymana będzie w klimatach SIMSów. I przy okazji, skoro przy tym jesteśmy, te ostatnie zmierzają coraz większymi krokami na PS2 (THE SIMS). A wracając do Playboya - czekamy na szczegóły i pierwsze zdjęcia: może być... gorąco? (...) PS: Będzie też port na PS2. [shi]

Wreszcie pojawi się zapowiedziana od długiego już czasu konwersja PHANTASY STAR ONLINE na Xboxa. SEGA planuje japońską premierę na końcówkę lutego, a gra - poza podbitą nieco rozdzielczością i usprawnieniami w kodzie - obsłuży oczywiście serwery Xbox Live! Wrzucono opcję przesyłania głosu za pomocą Voice Communicatora, w komplecie dostarczany będzie także specjalny USB Adapter potrzebny do podpięcia do X-a klawiatury. [shi]

Tak oto prezentują się pierwsze obrazki z konwersji V-RALLY 3. Ten bardzo dobry i piękny arcade'owy wyścig w wersji na Xboxa ma szansę pozbyć się największej wady cechującej odpowiednika na PS2 - zwolnień animacji. Mało tego, wyraźnie podrasowano grafikę: lepsze tekstury, więcej detali. Tak poza tym, wszystko pozostało po staremu, łącznie z ciekawie opracowanym trybem kariery. W sklepach planowo w I kwartale 2003. [shi]



Wyścigówka od TDK pod tytułem WORLD RACING, powstająca w kooperacji z Mercedesem, zmieniła datę wydania (USA) na 26 lutego. Autorzy chwalą się tu jakimiś kosmicznymi cyframi, m.in. mowa o 15 tys. połygonów wrzuconych na każdy wózek, genialnym modelem jazdy, piękną grafiką i kobietą na noc prosto do łóżka, ale z tego co widzę na trailerach wideo żadnej rewelacji nie będzie. Raczej średniak. [shi]

Więcej, ładniej, szybciej

Project Gotham Racing 2

Developerzy z BIZARRE, a są to głównie Amerykanie, dzień w dzień wychodzą rano z domów, wsiadają do swoich wozów - nomen omen, pewnie niewiele gorszych od tego na wrzuconych gdzieś obok zdjęciach - i pomykając do jednej z siedzib firmy, zlokalizowanej w Liverpoolu, zastanawiając się pewnie, co za idiota wymyślił ruch lewostronny. Wszystko po to, byś mógł z początkiem przyszłego roku usiąść i włączyć drugą część jednych z najbardziej rajcownych, arcade'owych wyścigów. Będzie więcej, ładniej, szybciej. Już dziś wiadomo o wrzuceniu do gry dwóch nowych miast; konkretnie chodzi o Hong Kong oraz szkocki Edynburg. Dokładna, łączna liczba metropolii ma zostać ogłoszona podczas majowych targów E3, spodziewać się więc możemy jeszcze czegoś ekstra (przy czym na naszą stolicę bym nie liczył - za dużo korki, engine nie pociągnie tylu modeli pojazdów.). Niespełna trzydziestka samochodów wpakowanych do pierwszej części PGR-a zostanie w "dwójce" zastąpione ponad pięćdziesięciorne - każdy z wozów jest na licencji, w dodatku większość od high-endowych producentów. Ferrari, Porsche, Mercedes, BMW czy Audi. I wiele innych.



Producent: MICROSOFT
Data wydania: POCZĄTEK 2004

Swój debiut w grze wideo będzie mieć najnowszy projekt spod ręki "Passione Rossa", model Ferreri FX (Enzo). No nieźle. Co cieszy okrutnie, to możliwość ścigania się z żywym przeciwnikiem, z uwagi na pełną i potwierdzoną implementację trybu on-line na serwerach Xbox Live!. Także w wersji PAL, w Europie, gdzie wspomniany system ruszy już za niespełna dwa miesiące (15 marca). Z kolei temat rozgrywki traktowany jest na razie nieco po łebkach i wiadomo jedynie, że mocno rozbudowany zostanie system przyznawanie punktów Kudos; ma być więcej możliwości ich zdobycia, punkty mają też mieć większe znaczenie w różnych rankingach. No koniec zostawiłem sobie kwestie czysto techniczne, chcąc trochę niezdrowo się podniecać, ale... Engine nie jest nowy, jest to rozbudowana wersja silnika zastosowanego już w dreamcastowym METROPOLIS STREET RACER. Programiści znacznie zwiększyli natomiast jego możliwości, poprzez dodanie całej masy efektów obsługiwanych przez Xboxa, skupiając się głównie na zwiększeniu detali; zerknij np. na drogowskaz i ilość oznakowań nań zawartych. Najwięcej zyskały modele samochodów, BIZARRE chwali się znacznym podbiciem rozdzielczości tekstur oraz kosmicznymi ilościami polygonów (już pięciocyfrowe). Swoją drogą, ciekawe, jak PGR2 wypadnie graficznie przy GRAN TURISMO 4, które swoją premierę będzie miało przecież niewiele później. Na dzień dzisiejszy pozostaje czekać. Minimum rok.□ [ahive]

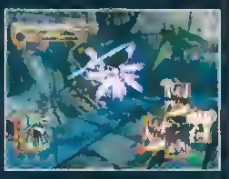


Pigułka...

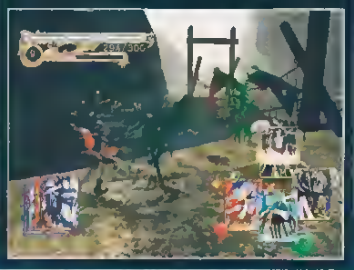




Pojawiły się nowe informacje dotyczące, trochę już zapomnianych, dwóch sportowych tytułów z udziałem hydraulika: MARIO GOLF oraz MARIO TENNIS. Przypominam, że projekty te przerzucono swego czasu z N64, na którą to konsolę były już w fazie developingu. Okazuje się, że opóźnienie premiery (w chwili obecnej niesprecyzowane daty w okolicach jesieni 2003 roku) wynika podobno z faktu szeregu zmian i udoskonaleń, jakie programiści z CAMELOT SOFTWARE chcą do obu gier wprowadzić. Cóż, zobaczymy. [shi]



Kontynuacja LOST KINGDOMS zmierza właśnie na GCN-a, developerem jest FROM SOFTWARE, wydawcą ACTIVISION. Druga część gry, gatunkowo określanej mianem action-RPG, rozgrywa się w dwieście lat po wydarzeniach z "jedynki", oferuje ueprawniony system walk i zdecydowanie bardziej rozbudowane światy. Grafika bez rewelacji, ale nie do końca o grafikę tutaj chodzi - amerykańska premiera "wiosną". Na temat ewentualnej wersji PAL cisza. [shi]



SPRZEDAŻ KONSOL • AKCESORIA
GRY SPRZEDAŻ WYMIANA
PROFESJONALNY SERWIS
POPRAWKI PO "SERWISANTACH" I INNE
GAMECUBE PlayStation 2 PlayStation GAME BOY
ROBSON
www.robson.pl
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy od poniedziałku do piątku w godzinach 11.00-19.00

Kącik Newsowo-Metroidowy

Nie oszukujmy się, GaCek wciąż radzi sobie średnia (chać coraz lepiej); wcale nie taki nadzwyczajny, jakby się tego można było spodziewać, STAR FOX... nie uratuje sytuacji. Ale teraz będzie już tylko lepiej, wystarczy spojrzeć na listę wydawniczą na najbliższe miesiące zamieszczaną w "Pigułce"...



Sytuacja GaCka w Europie w 2002 roku była więcej niż bardzo dobra i konsolka Big N wygrała na naszym rynku - minimalnie, ale jednak - batalię z Xboxem. Sprzedano blisko 1,5 mln konsol, czyli o 100 tys więcej niż X-pudel. Na rozpoczęty właśnie 2003 rok firma przygotowuje prawie osiemdziesiąt nowych tytułów wśród których najbardziej wyczekiwane są METROID PRIME oraz THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER [shi]

Nikogo chyba specjalnie nie dziwi fantastyczna sprzedaż wspomnianej przed momentem ZELDY, która w zaledwie tydzień po japońskiej premierze znalazła blisko 400 tys. nabywców. Momentalnie zwiększyła się też sprzedaż GCN-ów na tamtejszym rynku, dokładnie ujmując to w liczby o ponad trzy razy w stosunku do tygodnia poprzedzającego premierę gry. Amerykanie szarpną 24 marca, my czekamy do czerwca. [shi]

Trwają prace nad sequelami PIKMINa oraz ANIMAL FOREST. W chwili obecnej autorzy nie zdradzają praktycznie żadnych szczegółów, informując jedynie o premierach planowanych wstępnie na końcówkę 2003 roku (Japonia). W jednym z wywiadów dla Famitsu, Miyamoto pokusił się jedynie o trywialne stwierdzenie, że PIKMIN 2 będzie znacznie lepszy od części pierwszej. Ah... Z OSTATNIEJ CHWILI: trwają również prace nad platformerem „MA... 128 (tytuł

Amerykanie już szarpią!

Metroid Prime

Producent: NINTENDO
Data wydania: MARZEC 2003



To w tej chwili zdecydowanie najgłośniejsza i, tekie przynajmniej można odnieść wrażenia, najlepsza gra na GCN-a. Większość amerykańskich serwisów okrasiła METROID PRIME mianem niemal ideału, gry perfekcyjnej. Przygodówka akcji z widokiem First Person, utrzymana w klimatach sci-fi, rozwalająca graficznie - to tak w największym skrócie. Jest kontynuatorką serii rozpoczętej jeszcze na NES-ie (w oryginale: "Matroid", później było "Super Metroid" na SNES-a). Na uwagę zasługuja przede wszystkim różnorodność światów wań zawartych, niezwykle sugestywnie oddany klimat poszczególnych lokacji, z fantastycznymi efektami mgły czy deszczu, ogromnymi przestrzeniami i niezwykłą ścieżką dźwiękową, którą skomponował Kenji Yamamoto. Mało tego, dźwięk jest zakodowany w systemie Dolby Pro Logic II. Na uwagę zasługuja jeszcze relatywnie długi czas potrzebny do ukończenia MP, około trzydziestu godzin, cała masa bonusów do odkrycia i możliwość współpracy z GBA i recenzowanym przed miesiącem METROID FUSION. Oby do marca, ludziska, oby do marca! [shiva]





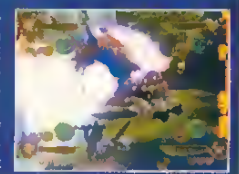
Piguła... krótko i na temat

NINTENDO potwierdziło plany wypuścia na GCN-e gry z Pokemonami w roli głównej, przynajmniej jeśli chodzi o rynek azjatycki. Planowana premiera latem tego roku i - co jest jakimś absurdem, ewentualnie po prostu zwykłym dojeniem ludzi z kasy - do działania wymagać będzie podłączonego do GaCka GBA z grą Pokemon Sapphire lub Pokemon Ruby (de facto najlepiej sprzedające się tytuły w KKW; ogółem już ponad dwa miliony opchniętych egzemplarzy). Ratunku... [shi]

Podczas jednego z pokazów najnowszych gier firma hydraulika udostępniła dziennikarzom krótki trailer wideo z WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION, dostępnego też już od grudnia na PS2. Gra debiutuje w KKW 30 stycznia i jest to wydarzenie bez precedensu - jak dotąd to SONY miało monopol na piłkę nożną z tokijskiego oddziału KONAMI. Wszystko wskazuje również na to, że kolejna PAL-owa część serii od KCET, czyli PES3 (jesień), dostępna będzie właśnie na GaCka. [shi]

Wrzucam jedne z pierwszych zdjęć FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES, które opublikowane zostały w grudniowym numerze japońskiego magazynu Famitsu. Trudno na ich podstawie wyciągać jakieś daleko idące wnioski, w każdym razie garść faktów: przy podłączeniu z GBA na ekranie tego ostatniego wyświetlana będzie cały czas mapa oraz informacje dotyczące kontrolowanej postaci, po obrazkach widać również, że autorzy wrzucili do rozgrywki część potworów znanych z innych gier serii. SQUARE ustami producenta, Kazuhito Aokiego, zapowiada prosty system walk, podobny nieco w założeniach do PHANTASY STAR ONLINE z obozu SEGI, nie chce natomiast podać choćby przybliżonej daty wydania; wersja ogólnie zrozumiała pewnikiem najwcześniej pod koniec roku. [shi]





Szybciej niż można było się spodziewać. Już pod koniec marca nastąpi, na razie w KKW, premiere PRODUCT NUMBER 3. To najnowsza gra CAPCOMu, o statusie exclusive'u na Kostkę, gatunkowo określana jako futurystyczny i bardzo oryginalny action-shooter. W Stanach Zjednoczonych PN3 zadebiutuje w drugim kwartale bieżącego roku, na nieco później planowana jest wersja PAL. Jak zawsze zresztą. [shi]



Nie potwierdzają się wcześniejsze pogłoski, jakoby GCN miał być ostatnią "dużą" konsolą NINTENDO i firma chciała się skupić tylko na grach oraz handheldach. Już teraz współpracują z NEC-iem (grafika) w celu stworzenie podzespołów do produkcji następcy "kostki". Planowa premiera. 2005 rok, czyli dokładnie ten sam okres, w którym powinniśmy zobaczyć PlayStation 3 oraz Xboxa 2. [shi]

.hack//infection

pseudo-online RPG?

Producent: BANDAI
Data wydanie: I KW. 2003



To skonstruowane przez CYBERCONNECT2, a firmowana przez BANOAI gre stanowi jedną z najciekawszych propozycji z gatunku RPG, jakie mają ukazać się w anglojęzycznej wersji w pierwszym kwartale tego roku (data premiery została przesunięta z jesieni ubiegłego). .hack prezentuje całkowicie nowe podejście do tamatu role-playing, gdyż przede wszystkim stanowi symulację MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), czyli sieciowego eRPeGe. Symulację, gdyż zarówno port, jak i sam serwer wirtualnego świata stanowi wyłącznie nasze konsole, a wszelkie akcje podejmowane przez wirtualnych online'owych Graczy generowane są przez sprytny algorytm. Taki PHANTASY STAR ONLINE lub FFXI, tylko bez połączenia z Netem. No, moze nie do końca, bo to całkiem inne dziedzina, gdyż w pracach nad .hack udział brali renomowani przedstawiciele przemysłu Anime, zresztą równolegle do gry powstawał odpowiedni serial (podobno niezły). Innym ciekawym aspektem tej pozycji jest fakt, że stanowi one jakoby grę w grze - bohaterowie .hack sami giercują - właśnie w owego MMORPG, co zaś dzieje się w międzyczasie w ich "prawdziwym" świecie, to ukazywać ma podobno dołączone do gry płytka DVD ze wspomnianym anime. Głównym wątkiem .hack są poszukiwania prowadzone przez jednego z graczy (Kite), mające na celu znalezienie lekarstwa na dziwną chorobę przyjaciele (Orca), na którą zapadł on podczas sesji w owego online'owego eRPeGe. Poszukiwania te chłopak prowadzi jednak nie w "realnym" świecie, lecz w owym wirtualnym, a że przy okazji zdobywa umiejętność ingerowanie w kod gry (czyli hackowania), to ciekawe rzeczy zaczynają się dziać i sporo tajemnic wypływa na wierzch. BTW: przedsmak tak oryginalnego podejścia mieliśmy w wydanym wcześniej na PSX'e DIGIMON WORLD 3. Wracając do .hack, walki w grze prowadzone są w czasie rzeczywistym z pełną kontrolą nad główną postacią, pozostałym zaś przypisywane zostają odpowiednie algorytmy zachowania. Sam sposób przedstawiania i rozgrywania starć przypomina rozwiązanie ze wspomnianego wcześniej PSO, zaś część terenów zmagań generowane jest losowo. Aby jeszcze bardziej "urealnić" ową symulację MMORPG, gra oferować ma wirtualny system poczty elektronicznej oraz różne forum - naprawdę jestem ciekaw, jak ten patent się sprawdzi. .hack// infection to pierwsza pozycja z planowanej czteroczęściowej serii, której druga odsłona bodajże juz ukazała się w Japonii.□ [ster]









CO TYDZIEŃ NOWOŚĆ!!!!
NOWE LOGO - NOWA JAKOŚĆ!!!
MAD GAMES
Centrum Handlowe
Ul. Kondratowicza 37
03-285 Warszawa
tel./fax (022) 676 98 63
tel.kom. 0503 624 682
WYSYŁKA DOSTAWA 24h
mad games
SPRZEDAŻ SERWIS KOMIS
WYMIANA GIER
REGENERACJA PŁYT CD
GAMEBOY ADVANCE | PLAYSTATION PSOne | PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE
ZAPAMIETAJ TEN ADRES
www.madgames.alpha.pl

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE

PS2 X przygodowa • Konami • kwiecień (PS2 PAL)

Listopad 2002 w USA ukazuje się MGS2 SUBSTANCE Czy po ponad roku ktoś spojrzy na grę której nieco tylko biedniejszą wersję można kupić za mniej niz połowę ceny? Przechodząc MGS2 czułem, ze mam do czynienia z czymś więcej niz kolejną dobrą grą, mimo wszystko zgodzam się z oceną HIV'a - po dwóch latach podsuwanie pod nos coraz to lepszych zapowiadających rewolucję [illegible] produkt którego [illegible] był mit otoczka, jaka się wokół niego wytworzyła Sama gra natomiast - choć bardzo odpracowana - ze względu na swą specyfikę nie trafiła w gusta wielu oczekujących cudu Graczy, ktorzy zamiast ponadczasowego doskonałego pod każdym względem dzieła otrzymali pełną przegedanych motywów przygodowkę Za mało gry w grze jak powiedział ktoś mądry i tak skończyłaby się historie jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier ostatnich lat, gdyby nie wątpliwości ktore naszły Kojmę po przeczytaniu opinii co bardziej wybrednych Graczy Ambicje wzięty górę i od pewnego czasu Amerykanie i Japończycy kupić mogą MGS2 SUBSTANCE produkt mający w założeniach łączyć wyniosłość MGS2 z grywalnością "jedynki Podstawowym elementem gry wciąż jest Sons of Liberty - scenariusz przeniesiony zywcem z ostatniej części METALa, podzielony na dwie części (na Xb wyraźnie rozdzielone) z ktorych łyżko jedna - krótsza - pozwala nam wcielić się w Snake a Jako ze to właśnie było jedną z przyczyn chłodnego przyjęcia MGS2 przez Graczy w SUBSTANCE dodano Snake Tales - kilka krótkich, nie-przegedenych mini-scenariuszy ze "Snejkiem w roli głównej, umieszczonych w uniwersum Sons of Liberty Kolejną nowością są znane posiadaczom PSX VR Missions czyli pozbawione fabuły, krótkie misje z wyraźnie wyznaczonym celem ktorych akcja dzieje się w rzeczywistości wirtualnej Podzielono je na cztery kategorie Sneaking czyli skradanie w dalszej części połączone z eliminowaniem przeciwnikow Weapon Mode, w którym podstawowym celem jest zniszczenie pojawiających się na planszy obiektow First Person Mode a więc misje z widokiem w pierwszej osobie i chyba najciekawszy ale i najtrudniejszy Variety Mode w którym wyraźnie widać ze za grę odpowiadają Japończycy (latexowa Godzilla included) W VR Missions grać mozemy zarowno Raidenem, jak i Snake iem, a kazdorazowe ukończenie treningow podsumowywane jest bogatą statystyką i premiowane bonusami o nudzie nie ma więc mowy To nie koniec niespodzienek, gra zawiera Alternative Mode, czyli najprościej mowiąc dodatkowe misje ktorych akcja dzieje się w lokacjach znanych z SOL. Tryb ten - podobnie jak rownież obecny w grze Boss Survival Mode - umieszczony miał byc juz w MGS2 KONAMI nie zmieściło się jednak w czasie Miłym oddatkiem jest kod otrzymywany po ukończeniu kazdej z (bagatele) pięciuset oddatkowych misji dzięki któremu mozemy pochwalić się swoimi wynikami przed całym swiatem Jest dobrze Moze więc kilka słów o grafice W stosunku do oryginału nie zmieniło się wiele w kazdym razie z pewnością nie można mowić o jakichkolwiek ulepszeniach W wersji na Xb grafika działa w nieco wyższej rozdzielczości sprawia za to wrazenie mniej "miękkiej" co gorsza zdarzają się momenty w ktorych akcja wyraźnie zwalnia Przyczyną jest deszcz i użyte filtry wykorzystujące specyficzne dla PS2 sztuczki których prawdopodobnie z braku czasu nie udało się przenieść na silniejszą przecież konsolę MICROSOFTu Bardzo pozytywne wrazenie sprawiają natomiast VR Missions z prostą lecz niezwykle estetyczną grafiką i naturalnie wyglądającymi, choć wykonanymi w technologii przypominającej cel-shading postaciami

Czy warto? Jeśli nie grales w oryginalne MGS2 - z pewnością gdyż gra zawiera wszystko czego brakowało pierwowzorowi W przeciwnym razie pomyśl dwa razy zanim wydasz niemałą przecież sumę na nieco tylko ulepszoną grę Może lepiej zainwestować w SPLINTER CELL ?☐ [kilu]

Wersja na PS2 ukaze się w Polsce 2-go kwietnia

Ocena wstępna: 9









TEST WERSJI GRYWALNEJ

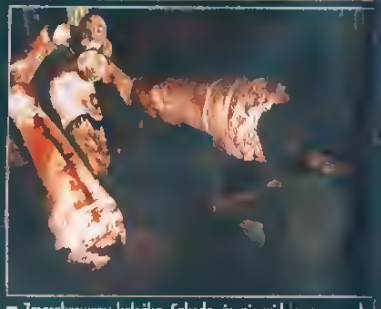
[illegible] to, co dotychczas [illegible]... Spójrz w ciemność, jeśli masz odwagę... Wzgórza spowite [illegible] zmarłych znowu [illegible] ożyją! SILENT HILL 3 [illegible] nadchodzi. KONAMI ostro przykłada się do pracy, by kolejny raz zaskoczyć sobie na miano producenta najbardziej chorego, odpychającego, a przede wszystkim klimatycznego [illegible]. Jest na dobrej drodze

Samotność koszmaru zwanego SILENT HILL dopadnie Cię po raz trzeci... jako nastoletnią Heather. Nie jestem tym faktem zachwycony, bowiem przemęczony koleżka z części drugiej miał charakter; ale dajmy lasce ezansę. W krótkim, grywalnym demie babeczka śmiga po parku rozrywki nad zamglonym jeziorem, uzbrojona jedynie w nóż (a raczej scyzoryk) i tradycyjnie - nie wiadomo skąd się tam wzięło, ani tym bardziej o co chodzi. Pojawia się też filmik przedstawiający tajemniczą kobietę imieniem Claudia, a później wchodzi motyw z Heather jedącą z dziadkiem do supermarketu, które na miejscu odkrywa jakieś dziwne drzwi, zmieniające całe jej dotychczasowe życie... Co dokładnie się wydarzyło i jak mocno tym razem wypeczono fabułę - z pewnością odkryjesz mając już gotowy produkt w łapkach.



■ Wejście do parku rozrywki - rozerwiesz się... tyle że raczej mało przyjemny sposób.





■ Zmasakrowany koleżka Szkoda, że nie widzisz go w ruchu wtedy dopiero to jest CHORE!

Piła

Silent Hill 3

PS2 przygodowa • Konami • wiosna 2003



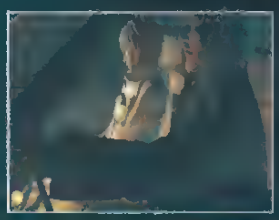
Obszerny pokaz dla dziennikarzy na TGS i.. jedno nie ulega wątpliwości - developerzy poszaleli z designem potępieńców. Są naprawdę ohydni. Co powiesz na zmasakrowane, obwinięte bandażami psy? Jednego znajdziesz nawet wrzuconego na stół w jadalni. Smacznego. Aha! Od razu zaznaczam, że wprowadzie pomysł zaczerpnięto z seni RESIDENT EVIL, ale jednak tutejsze psisko mają indywidualny design. "Chory" będzie chyba najwłaściwszym określeniem. A to dopiero wstęp, bowiem na pierwszy plan wysuwają się potężne, dwunogie maszkary z rękami aż do ziemi... Tyle że to właściwie nie są ręce, a raczej coś na kształt maczug uformowanych ze zlepków żył i mięsa. Do tego stawy zginają im się pod naprawdę niepokojącym kątem. A jak Cię atakują! Powalają na ziemię, opierając się na czterech kończynach, by kąsać ryjem (przypominającym, swoją drogą, skrzyżowanie maski do spawania i łba modliszki), w krótkich, dziwnie urwanych i niezwykle szybkich ruchach. Mało - smaczne - zapewniam. Pomyślano również nad tym, aby trochę koleżków poukrywać - a to wrzucając ich do jakiejś szafy, a to budując ich gniazdo w wyrwie pod sufitem, a to znów wkładając jednego w zaciemnioną wnękę między deskami, w dość zaskakującej, powyginanej pozycji... Stąd moje skojarzenie, że przypominają owady... Mordercze, przerośnięte i koszmarnie okaleczone - to tak, żebyś czasem nie pomyślał sobie o wesołych żuczkach.

Twórcy gry wyraźnie zapowiedzieli, że część trzecia w żaden sposób nie będzie nawiązywać do swoich poprzedników - odcinają się nawet od stwierdzenie, że przyjdzie Ci śmigać po miasteczku Silent Hill! Ciekawe... SILENT HILL 3 bez Silent Hill? Zaprezentowana stacja metra sugeruje jakąś nowocześniejszą metropolię, ale radzę poczekać z okrzykami do czasu ukazenie się gotowego tytułu (mimo wszystko węszę jakieś powiązania - choćby wspomniane jezioro bardzo przypominające Toruca Lake z SH2). Tak czy siak developer uwzględnił opcję przenikania dwóch światów (realnego i tego wypaczonego), zarezerwowaną jak dotąd tylko dla opętanego miasteczka. Gdziekolwiek byś się więc nie znalazł, lokacje mają obrastać brudem, stalową siatką i krwią. Do tego teraz niektóre ściany będą płynnie się wyginać, pulsować.. Dlaczego? Bo zrobiono je - i tu uwaga - z najprawdziwszego, żywego mięcha! Mario i inne zombiaki same upuściły sobie krew... Na scenę wkracza prawdziwy HORROR! Z pewnością mocnego klimatu doda też bardziej zaawansowane wykorzystanie gry światła. Cień siatki rzucany na całe otoczenie, oświetlenie rozbijane przez łopaty reflektora... Czyżby coś na wzór SPLINTER CELL z Xboxa? Trudno powiedzieć, bowiem efekt ten, póki co, zaprezentowano na screenach i wygenerowanych wcześniej filmach. Czas rzeczywisty i szerokie wykorzystanie podczas zwykłej rozgrywki pozostają niewiadomą. Niemniej już teraz wygląda to nieźle.



■ Ohydne i pełne syfu lokacje mają teraz dodatkowo pulsować ludzką krwią! Mniam. Skoku w grafice brak, ale klimat ma ciężar, oj ma!

Szefowie projektu mówią swoje, koderzy zalewają kawą kolejne klawiatury, a ja nadal dość nieufnie patrzę na postać głównej bohaterki. Prosty przykład - laseczka w spódniczce i kozakach pruje z karabinu (nowość w uzbrojeniu!) do jakiegoś stwora w metrze, ostro nacierającego... Jedno do drugiego pasuje niczym cegła do oka, ale Japończycy jak zwykle zdają się tego nie zauważyć. Dobrze chociaż, że obowiązkowe wymietanie gaz-rurką prezentuje się w miarę zamaszyście (jest bezwładność, babeczka wkłada w to sporo siły). W ogóle





usprawniono animację, dbając o takie smaczki jak zmiana rytmu chodzenia, czy chwianie się postaci, gdy ta stoi za blisko jakiejś niebezpiecznej krawędzi. Developer pomyślał też o dźwięku - rozbudowano wszelkie efekty (a te, jak wiadomo, wspierały klimat poprzednich produkcji potężnie), nadając im przestrzeń dzięki nowej technice S-Force 3D. Nazwy nazwami, czarowanie czarowaniem, ale jeśli odgłosy w SH3 będą choć trochę bardziej sugestywne niż w poprzedniku, to naprawdę nie ręczę za samotne sesje... Nadejdzie czas STRACHU.

Rewelacyjne, bardzo mroczne opowieść, czy jechanie rozpędem, po sile serii i próba zgarnięcia kasy? Wiosna tego roku przyniesie odpowiedź. Jednego jestem pewien - klimat nie będzie normalny.. Aha! Póki co KONAMI nie planuje wersji na X-a. Ja jakoś nie płaczę.□ [myszeq]

■ Poranny widoczek - zdechły pies w potrawce. Dobermany z serii RE w porównaniu z wrzuconymi tutaj, to Reksio na spacerze.

Najnowsze informacje na temat sequela "dziesiątki"

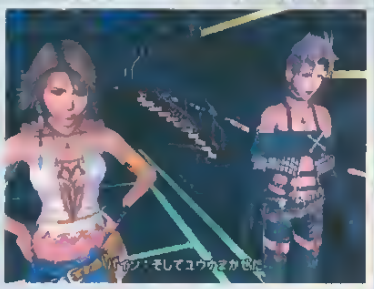
Final Fantasy X-2

PS2 RPG • Squaresoft • 13 marca (Jap.), USA/PAL ???



Skóry, ćwieki i miecz, jakiego nie powstydziłby się Auron - Pain to bez wątpienia dziewczyna, z którą nie warto zadzierać.

Dziesiąty FINAL FANTASY był grą przełomową w historii serii - nie tylko ze względu na zastosowanie po raz pierwszy voice actingu', czy też odejście od klasycznego systemu walk lecz przede wszystkim dlatego że jako pierwszy doczekał się bezpośredniego sequela Parome informacjami w temacie owej gry dzieliłem się z Wami już na łamach 'Kącika RPG", jednak w świetle nowych newsów warto zrobić szersze omówienie tego nadchodzącego szybkimi krokami dzieła SQUARE



W dwa lata po ostatecznym pokonaniu Sina życie na Spirze znacząco zmieniło swe oblicze Do użytku powszechnego weszły zakazana niegdyś maszyny i technologia Al Bhed, kult Yevona uległ przeobrażeniu, pojawiły się również nowe frakcje, w tym choćby Young Persons Alliance (wspomniane w damku dodawanym do japońskiego wydania FFX International), czy też grupy zajmujących się poszukiwaniem ster zawierających zapisy z dawnych czasow Jedną z takich grup, o nazwie Seagull (po japońsku Kamome) zakładają Yuna i Rikku, co czyną kierowana chęcią odnalezienie Tidusa, który prawdopodobnie nadal jakimś cudem żyje

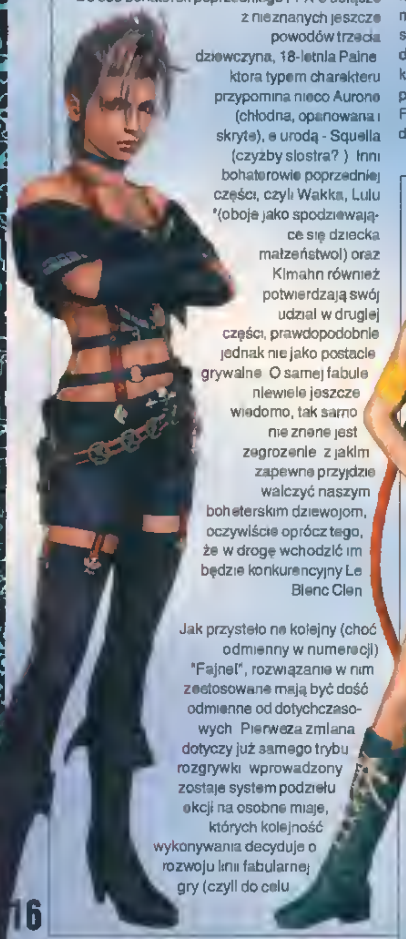
Do obu bohaterek poprzedniego FFX-e dołącza z nieznanych jeszcze powodów trzecia dziewczyna, 18-letnia Paine ktora typem charakteru przypomina nieco Aurone (chłodna, opanowana i skryta), a urodą - Squalla (czyżby siostra?) Inni bohaterowie poprzedniej części, czyli Wakka, Lulu *(oboje jako spodziewające się dziecka małżeństwo) oraz Kimahn również potwierdzają swój udział w drugiej części, prawdopodobnie jednak nie jako postacie grywalne O samej fabule niewiele jeszcze wiadomo, tak samo nie znane jest zagrożenie z jakim zapewne przyjdzie walczyć naszym bohaterskim dziewojom, oczywiście oprócz tego, że w drogę wchodzić im będzie konkurencyjny Le Blanc Clan

Jak przystało na kolejny (choć odmienny w numeracji) "Fajnal", rozwiązania w nim zastosowane mają być dość odmienne od dotychczasowych Pierwsza zmiana dotyczy już samego trybu rozgrywki wprowadzony zostaje system podziału akcji na osobne miejsce, których kolejność wykonywania decyduje o rozwoju linii fabularnej gry (czyli do celu dążyć można będzie różnymi drogami)
Sama eksploracja otoczenia będzie kilka elementów zręcznościowych takich jak skakanie lub wspinaczka który to zabieg ma podnieść walory "podróżniczo-odkrywkowe" gry, choć sam sposób prezentacji otoczenie raczej nie ulegnie zmianie (i dobrze)
Po drugie do łask wracają klasy zawodowe oraz stary dobry 'Active Time Battle (ATB) - obie elementy odpowiednio zmodyfikowane Potwierdzone zostało sześć zawodów White Knight, Black Knight, Fencer Gunner, Thief i Dancar, a co ciekawe - wybór profesji wiązać się będzie z jednoczesną zmianą stroju postaci, której dokonywać można nawet w czasie walki (poprzez użycie Dress Sphere) Yuna stertować będzie w zawodzie Gunnera (stąd ma owe dwie spluwy), ktory oferować będzie m in możliwość wykonywania ataków seryjnych, Rikku - Thiefa (z dwoma sztyletami), w którym kraść będzie mogła nawet MP i punkty akcji, zaś Paine jako Fencerka władająca wielkim dwuręcznym mieczem



Modyfikacje systemu ATB polegać będzie na wprowadzeniu stopnia zużycia paska akcji zależnego od wybranego działania (dotychczas każde opróżniało go w całości) - np Chain Attack pobierze większość jego zawartości zaś użycie przedmiotu zmniejszy go jedynie o połowę. Kosmetycznym zmianom ulec ma również przebieg walk - aby zwiększyć ich dynamikę wprowadzony zostanie motyw zmian pozycji na polu starcia (rezygnacja ze standardu "atak i powrót") a z towarzyszami i przeciwnikami będzia można [illegible] nawiązać w trakcie potyczki Wrócić mają [illegible] harmony choć nie wiadomo jeszcze, [illegible] jej postaci zaś drużyna podróżować będzie mechopodobnym statkiem o nazwie Celcius

[illegible] ważniejszych potwierdzonych [illegible] uznać trzeba, że momentami [illegible] niezła zaskakują, choć najbardziej szokujące w [illegible] wszystkim są chyba stroje bohaterek drugiej [illegible] części" - Spira musi być naprawdę gorącą p[illegible] Japońska premiera FFX-2 zapowiedzia[illegible] zaś z [illegible]okawostek warto wspo[illegible] posiadać [illegible]dzie dwie główne motywy [illegible] na (oba z wokalem). [ster]

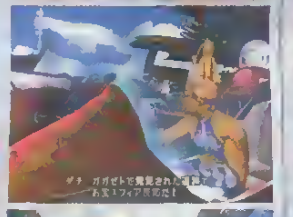














Co dwóch ninja to nie jeden...

Tenchu 3: Wratch of Heaven



No i pięknie! Premiera TENCHU 3 coraz bliżej (wiosna) i zostają ujawnione coraz ciekawsze informacje dotyczące tej, zapowiadającej się na wielki hit, gry. Uwaga! BĘDZIE OBECNY TRYB DLA DWÓCH GRACZY!!! W trybie kooperacji obydwaj Gracza będą musiali dobrze skoordynować swe działania w eliminacji przeciwników, ponieważ gdy choć raz przeciwnicy któregoś z nich zobaczą, rozgrywka zostania zakończona, oprócz tego będzie też tryb umożliwiający rywalizację między obydwoma Graczami. Jeżeli chodzi o fabułę, to akcja ma miejsce w rok po wydarzeniach z pierwszego TENCHU, a Rikkimaru, Ayame oraz Teeshu (dodatkowa postać, która walczy gołymi rękoma) staną do walki z próbującym podbić kraj Tenralem, wspieranym przez Sześciu Panów Ciemności, armię zombiaków i złych ninja. Z pewnością wielu ucieszy fakt, że dostępna będzie bonusowa plansza, dzięki której wyjaśniona zostanie to, w jaki sposób Rikkimaru uszedł z życiem z zawalającej się jaskini, co zostało ukazane w zakończenie pierwszego TENCHU. Wspominaliśmy już o tym, za wzrośnia intaligancja przeciwników, czego jednym z przejawów będzie to, że w trakcia walki postacie wyposażone w oręż o większym zasięgu (np. włócznia) będą starały się utrzymywać poza zasięgiem Twojej broni, mając jednocześnie możliwość zranienia Ciebie. Za wyjątkowo trudne ciche zabójstwa zostaniesz obdarowany znaczkiem kanji, a za zabranie całego ich komplotu nauczysz się jakiejś nowej umiejętności - składają się na nie m.in. zdolność utrzymywania się na suficie (specjalna animacja dla cichego zabójstwa z tej pozycji), udawanie samobójstwa, czy też telepatyczna sprowokowenie strażników do walki między sobą. Wśród nowych zabawek znajdują się m.in. gwizdak naśladujący odgłosy zwierzęce (uspokaja zaniepokojonych strażników) i zaklęcie oślepiające wrogów, będziesz miał też możliwość zmiany swego wyglądu w inną postać. Autorzy dopracowali pracę kamery, a także umożliwili Graczowi własnoręczna jej ustawiania. O, Świętopełku, jeżeli wspaniale to wszystko się zapowiada! Nie ma bate, we Wrocławiu pewnikiem niedługo drastycznie spadnia populacje kotów lubiących hasać po dachach)!☐ [keli]

Producant: ACTIVISION
Data wydania: MARZEC 2003







Czasem dobrze jest dostać kosza

NBA Street Vol. 2

Lala la! Druga czesc najbardziej rozpierniczają ej koszykowki w dmianie street powinna z końcem marca ejechać na sklepowe półki. Cieszę się jak Playman z głupoty Raqa ale sami przyznacie - powód jest znakomity. W owej odsłonie EA BIG mieciuje support czterech aczy także na PS2 a e tylko Xboxie i GaCku, wrzucenie kilku nowych ld-schoolowych awodników, pokroju Dr J, "Pistol' Pete a czy Wilt Stilta kilka nowych mimacji oraz usprawniony silnik gry. To ostatnie owocuje zwiększeniem ości polygonow wrzuconych na zawodników i poprawą jakosci tekstur, aczkolwiek na azie zdjęcia tego nie potwierdzają. Są kiepskie prawdę mówiąc. Tak czy inaczej o efekt koncowy mozemy byc raczej spokojni nie sądzę y developer był w stanie epsuć genialny klimat i gameplay cechujący esc pierwszą i jeśli ko nie zabraknie zcze duzej dawki moru lepszych efektów dźwiękowych/ odgłosow z boiska oraz większej liczby zagran specjalnych to i w recenzji będę mógł z czystym sumieniem napisać ula-la! ( ) PS Producent ni słowem nie wspomina na temat ewentualnych różnic dzielących poszczególne wersje spodziewać się więc można bardzo zbliżonych jakościowo edycji. [shiva]





Producant:
EA BIG
Date wydania
MARZEC 2003



Piguła...

Ponizej wrzucam pełną listę wydawniczą Lukas Toys, czyli innymi słowy w co będą mogli wkrótce zagrać posiadacze GaCków w naszym pięknym kraju

BMX XX	styczeń 2003
LEGENDS OF WRESTLING 2	styczeń 2003
DISNEY SPORTS FOOTBALL	styczeń 2003
DISNEY SPORTS SKATEBOARDING	luty 2003
DAKAR 2	luty 2003
EVOLUTION SKATEBOARDING	luty 2003
FROGGER BEYOND	luty 2003
METROID PRIME	marzec 2003
VEXX	marzec 2003
DISNEY SPORTS BASKETBALL	marzec 2003
EVOLUTION SNOWBOARDING	marzec 2003
BATMAN DARK TOMORROW	marzec 2003
RACING SIMULATION	marzec 2003
1080 WHITE STORM	czerwiec 2003
WARIO WORLD	czerwiec 2003
THE LEGEND OF ZELDA	czerwiec 2003

Pozostaje tylko mieć nadzieję, że wymienione wyżej produkcje ukażą się bez większych opóźnień, czekamy przede wszystkim na MP i nową ZELDĘ. Krótką zapowiedź tego pierwszego wrzuciłem do zapowiedzi, będzie kosmos. [shi]

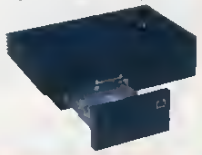
Piotruś zwany Molyneuxem obiecuje nam grę spod znaku BLACK & WHITE na różne platformy już od dobrych dwóch lat (zapomnijcie o wersji na PSX'a), ciągle jednak nie widać jakichkolwiek postępów w pracach. Na dzień dzisiejszy ogłosił, że BLACK & WHITE NEXT GENERATION, oprócz wcześniej potwierdzonych wersji na X-ai PS2, pisany jest także z myślą o GaCku. Poza tekstami z gatunku "niesamowita, oryginalna, jedyna w swoim rodzaju" nie powiedział na absolutnie nic. Premiera pewnie za jakieś dwa-trzy lata, o ile w ogóla (a bez ironii wstępnie kończówka roku). [shi]

Najbardziej gorący okres w roku dla gier wideo to od zawsze okolice świąt Bożego Narodzenia. Raz, że wydawcy zalewają rynek całą masą mniej lub bardziej dobrych produkcji, dwa - zaobserwować można zdecydowanie wzmożony popyt. Zerknijcie na zestawienie obejmujące okres 21-28 grudnia, dane pochodzą z Wielkiej Brytanii, ale bardzo podobnie wyglądała sprzedaż w całej Europie.

1.	GTA: Vice City	TAKE2 (PS2)
2.	FIFA 2003	EA SPORTS (PS2, PSX, Xbox, GCN)
3.	Harry Potter and the Chamber of Secrets	EA (PS2, PSX, GBA)
4.	James Bond 007: NightFire	EA (PS2, Xbox, GCN)
5.	The Gateway	SONY (PS2)
6.	The Lord of the Rings: The Two Towers	EA (PS2, GBA)
7.	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision (PS2, PSX, Xbox, GCN)
8.	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ (PS2)
9.	Tom Clancy's Splinter Cell	UBI SOFT (Xbox)
10.	Medal of Honor: Frontline	EA (PS2, Xbox, GCN)

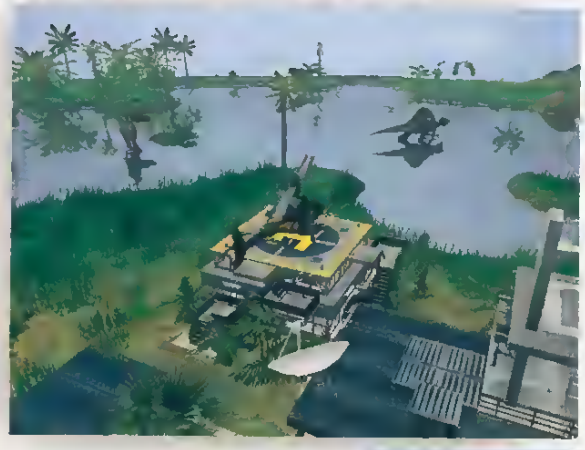
Wnioski? Wyciągnijcie sami, przy czym dominacja wydawnicza ELECTRONIC ARTS wydaje się być na naszym kontynencie (w USA zresztą też) nie podlegająca dyskusji. [shi]

Loki w Ohayo Nippon porusza sprawę PlayStation BB, które to z dnia na dzień zyskuje w Japonii coraz większą popularność, pozwoliłem więc sobie wygrzebać dla Was trochę technicznych informacji na ten temat. Pakiet składa się z HDD o pojemności 40GB, sieciówki umożliwiającej dostęp za pomocą PS2 do Netu oraz specjalnego oprogramowenia, przeglądarki nazwanej Broandband Nevigator. Za pomocą tej ostatniej można oczywiście surfować po sieci, ale również ściągać gry na PS2 i PSX'a, a następnie odpalać je z dysku. Do tego jest tzw. Realplayer do streamingowego odczytu filmów. Czekamy na podobne bajery w Europie, przypominam ze u nas premiera Network Adaptera już w połowie marca (wreszcie!). [shi]



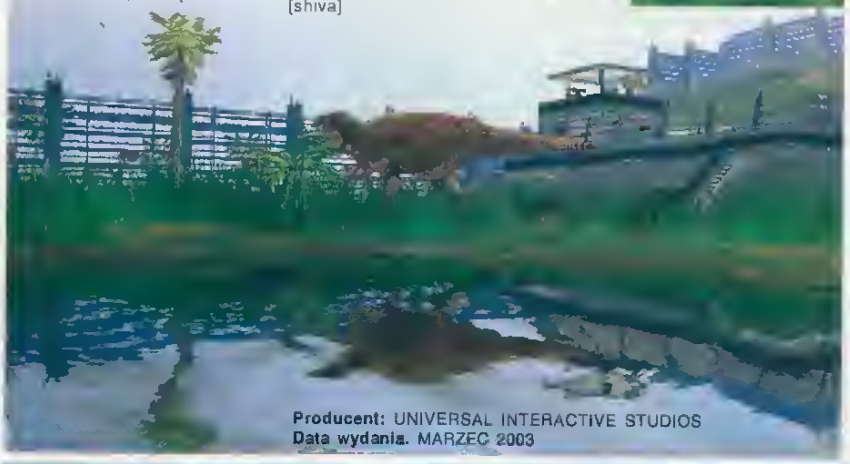
Wyhoduj sobie gada

Jurrasic Park: Operation Genesis



Hmm strategia osadzona w klimatach przerośniętych gadów Na początku za zadanie masz odszukać skamieniałości z zastygłymi w środku owadami, co by poźniej za ich pomocą odtworzyć DNA poszczególnych gatunków Kto oglądał "Park Jurajski", a raczej mało kto tego nie zrobił, wie o co chodzi Następnie tak wyhodowane stworzenia przerzucamy do Parku I tu pojawia się problem - cała sztuka polega bowiem na tym, by odpowiednio rozmieszczać dinozaury Jeśli pokpisz sprawę, zaczną atakować i niszczyć siebie nawzajem co może odstraszyć turystów Tych ostatnich chronić też trzeba przed atakami choćby sympatycznych Raptorów, odpowiednio zabezpieczając teren, dostarczając wystarczająca ilości pokarmu drapieżnikom itd Trochę główkowania, trochę kombinowanie, trochę planowania Nie jestem zwolennikiem oceniania gier przez pryzmat grafiki, ale z tego co widzę po obrazkach JURRASIC PARK OG zadatków na grę choćby dobrą nie ma zbyt duzych i pozostaja mieć więc tylko nadzieję, ze na bardzo mizernym poletku gier strategicznych wybije się przynajmniej grywalnością Tiea . □ [shiva]





Producent: UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
Data wydania. MARZEC 2003

Gates i jego mechaniczny przyjaciel...

Robocop

Producent: TITUS
Data wydania: MARZEC 2003

Niezwykle wdzięczny i chodliwy temat - mechaniczny glina Developar (TITUS) odgraza się nawet, że opracował znośne AI dla bandziorów, którzy będą mogli Robocopa zawczasu usłyszać, wciągnąć w pułapkę czy też najzwyczajniej w świecia poddać się aresztowaniu (wbraw pozorom nie jest takie oczywiste, bo większość gier z gliną w roli głównej zakłada, ze ten jest rasowym psycholem i zabija nawet ze śmiacenie na ulicy) Aby ten shooter FPP miał odpowiedni klimacik, wrzucono tez znany z filmu widok, kiedy to na ekranie pojawiają się proste komunikaty, dyrektywy walki, a kolajne obiekty są zaznaczane przaz oplatające je ramki (Robocop myśli) Do tego mozesz spodziewać się termowizji (efektowny, niebieski filtr - podobny do tego ze SPLINTER CELL i tak samo odpalany), czy trybu snajperskiego pozwalającego precyzyjnie odstrzalić wrogim oprychom kulki (pamiętesz scenę ze strzałem przez sukienkę?) Sprytnie, choć niespecjalnie dla nas korzystnie rozwiązano sprawę z grefą - lokacje prezentują wysoki poziom mrocznieisze, bardziej industrialne scenerie, ale kosztem dynamiki (to nie TIME SPLITTERS2) Podobno Robocop nia może poruszać się szybko - to by się kłóciło z filmowymi realiami Tez wymówka! Cieszy natomiast wrzucenie do całego scenariusza licznych przerywników (reklamy, wiadomości, czarny humor itd), które stanowiły o unikalnym charakterze filmu Oby ten cały koktajl wypalił I Gatas dostał naprawdę dobrego, mechanicznego przyjaciela, ghe ghe!□ [myq]





Następna skradanka

ICE-NINE

Producent:
BAM! ENTERTAINMENT
Data wydania:
CZERWIEC 2003

Zaczyna się pięknie: tajemnicza, fanatyczna organizacja terrorystyczna z Chin chce przejąć tytułowy komputerowy wirus, umożliwiający po umiejętnym zastosowaniu w jednej chwili paraliż dowolnej metropolii na świecie. Ty zaś jesteś leszczem, gościem którego Amerykanie określają pogardliwym "rookie". Pracujesz dla CIA i to właśnie Twoją działką jest teraz ocalenie Niebieskiej Planety przed Chińczykami. Huh, litości... Całe szczęście, że na fabułę już teraz można spokojnie spuścić zasłonę milczenia; w akcji ICE-NINE wypada znacznie, znacznie konkretniej. Gatunkowo producent określą omawianą pozycję jako taktyczny shooter FPP, z czym nie wypada się nie zgodzić: kontrolujesz poczynanie głównego bohatera (niejaki James Clayton, ale Sama Fishera to on raczej nie zna) z perspektywy pierwszej osoby. Więks... z misji wymaga tak popularnej ostatnio zabawy w skradanie się, za zadania masz głównie infiltrację pomieszczeń zajmowanych przez terrorystów oraz bezszelestne likwidowanie tych ostatnich. James dostał większość gadżetów, broni czy ruchów zawartych choćby w MGS2, daleko tu jednak do swobody cechującej genialne SPLINTER CELL. Co nie znaczy wcale, że ICE-NINE nie ma szans wybić się z tłumu i bardzo pozytywnie zaskoczyć, bo zadatki i potencjał naprawdę są duże. Graficznie też więcej niż nieźle; szkoda jedynie, że nie ma jeszcze żadnych materiałów obrazujących tan tytuł w akcji; ocenić grywalność po obrazkach to mniej więcej tak, jak rozmawiać za ślepym o kolorach. Trzymam(y) rękę na pulsie...□ [shiva]







NAJLEPSZE GR

NOMINACJE - KATEGORIE - NOMINACJE - KATEGORIE

WITAMY PO RAZ SZÓSTY!

Już po raz szósty prezentujemy Wam najlepsze gry minionych dwunastu miesięcy i po raz pierwszy mamy do czynienia z dwiema grami raku. Obyło się bez podziału na platformy, choć trudna nie zauważyć, iż zdecydowana większość tytułów ta pozycje na PlayStation 2. Niech te nominacje i nasze, zg(Red.)owe typy stanowią dla Was ostateczne stanowiska PSX EXTREME w tym temacie.

PLATFORMOWE: JAK & DAXTER

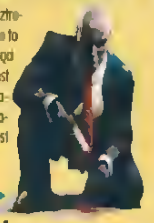
JAK & DAXTER ustanowiła w gatunku platformówek może nie standard, ale na pewno poziom trudny do osiągnięcia dla całej reszty firm próbujących sił w tej dziedzinie. Gra jest rewelacyjne, a jeśli się do czegoś doczepić, to chyba tylko do relatywnie małej żywotności



PSX Extreme nr 54

PRZYGODOWE: HITMAN 2

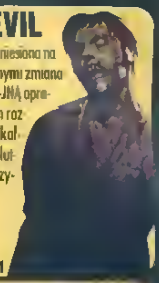
Gra zarówno dla miłośników bezmyślnego strzelania, jak i tych, co to poskradać się lubią. Oprawa trąci nieco "plecowatością", ale jest więcej niż przyzwoita. Klimatyczna muzyka, pokombinowane misje (w większości) - jest dobrze.



PSX Extreme nr 64

RESIDENT EVIL

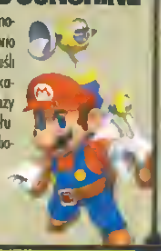
Kultowa gra z PlayStation przeniesiona na Cube'a. Oczywiście ze stosownymi zmianami w rozgrywce, RE-WE-LA-CY-JNĄ oprawą wizualną i całą resztą cech rozpoznawczych serii, w tym unikalnego klimatu zeszczucia. Absolutna perełka, nawet jeśli "zaliczyłeś" pierwotną wersję



PSX Extreme nr 61

SUPER MARIO SUNSHINE

Na GameCube'a po prostu nie mogło zabraknąć gry, w której Mario grałby pierwsze skrzypce !, jeśli pominąć bezdzietną pracę kamery, panom z NINTENDO należy pogratulować udanego tytułu. Duży teren do eksploracji, swoboda - ot, świetna gra



PSX Extreme nr 63

RATCHET & CLANK

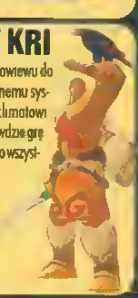
Chłopaki z INSOMNIAC GAMES dali smoka Spyro i skupili swe siły na R&C własne. Spisali się na medal, a nawet dwa - ze świecą szukać platformówki równie rozbudowanej, zakręconej i zaskakującej co rusz niesamowitymi pomysłami.



PSX Extreme nr 65

THE MARK OF KRI

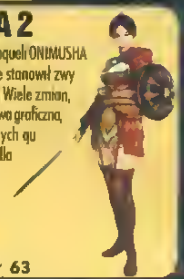
Tytuł ten wniósł sporą świeżość powiewu do gatunku, głównie dzięki oryginalnemu systemowi walki i specyficznemu klimatowi towarzyszącemu rozgrywce. Wprawdzie grę tę można łyknąć w parę godzin, mimo wszystko jednak pograć warto.



PSX Extreme nr 62

ONIMUSHA 2

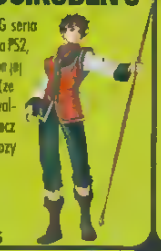
W zalewie bezpłciowych sequeli ONIMUSHA 2 wyraźnie się tym, że nie stanowił zwykłej kalki poprzedniczki. Wiele zmian, optymalizacja detalami oprawa graficzna, ogromna liczba pobocznych questów to tylko parę cech, dla których warta się tym tytułem zainteresować.



PSX Extreme nr 63

RPG: SUIKODEN 3

Kultowa dla wielu fanów RPG seria doczekała się w końcu odsłony na PS2, która nie zawiodła. Zdania na jej temat są wprawdzie podzielone (że ta niby infantylna z "gopimi" walkami), generalnie jednak rzecz ujmując zaprawdę solidna to pozycja



PSX Extreme nr 65

FINAL FANTASY X

Gry z tej serii nie zawodzą. A "dziesiątka" zachwyca wykonaniem, warstwą dźwiękową, ciekawym systemem Fabuły? W tej kwestii opinie są podzielone. Nie ulega jednak wątpliwości, że właśnie na takie pozycje czekają Gracze



PSX Extreme nr 54

SPLINTER CELL

Wymienienie zalet tego tytułu zajęłoby pewnie całe dwie strony, dlatego nadmienię tylko, że tytuł ten to absolutne "muszizmiec" każdego posiadacza Xboxa. Oprawa A/V, sugestywny klimat, urozmaicona paleta dostępnych gadżetów... Dzieło Geniuszu!



PSX Extreme nr 65

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Miał być mission-pack, a dostaliśmy całkowicie nową grę, stanowiącą swoiste uzupełnienie GTA3. Co tu dużo gadać, ten tytuł to OLBRZYM, który jeszcze przed premierą miał zarezerwowane miejsce w czytnikach kilku milionów konsol

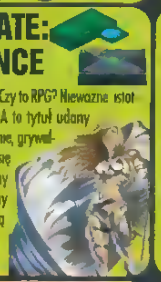


Gra Roku

PSX Extreme nr 65

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Wybierasz postać i naparzasz... Czy to RPG? Niezwykle istotne jest natomiast to, że BG:DA to tytuł udany. Oprawa A/V na wysokim poziomie, grywalność zadowala tylko ze kratka się gra... Przez pewien czas żywiliśmy nawet w nadziei, iż zostaniemy uraczeni polską wersją językową



PSX Extreme nr 54

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

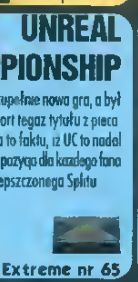
Jeśli chodzi o rozbudowane, to zaden eRPeG nie może stawać w szranki z MORROWINDem. Olbrzymi swiat, skomplikowany system to tylko dwie zalety tegoż tytułu. Można grać, grać i grać, zupełnie olewając przy tym główny wątek fabularny... Prawdziwy kombajn



PSX Extreme nr 61

STRZELANINY: UNREAL CHAMPIONSHIP

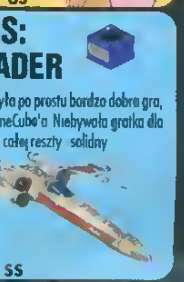
Miała być zupełnie nowa gra, a był po prostu port tegoż tytułu z pieca. Nie zmienia to faktu, iż UC to nadal obowiązkowa pozycja dla każdego fana FPP, mimo skiepszczonego Splitu



PSX Extreme nr 65

STAR WARS: ROGUE LEADER

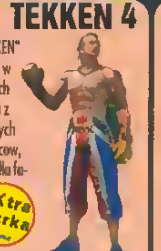
Miał być wielką hicior, a była po prostu bardzo dobrą grą, jedną z pierwszych na GameCube'a. Niebywała gratka dla fanów gwiezdnej serii, dla całej reszty - solidny Kosmiczny shooter z masą bonusów i eleganckim wykonaniem



PSX Extreme nr 55

BIJATYKI: TEKKEN 4

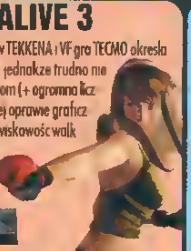
To już nie jest "stary, dobry TEKKEN". Po dodaniu kilku elementów w zasadniczy sposób zmieniających rozgrywkę mamy do czynienia z nieco inną grą (według niektórych "popłuczynami"). Kamień kamieniem, to nadal obowiązkowa pozycja dla fanów bijatyk



PSX Extreme nr 57/58

DEAD OR ALIVE 3

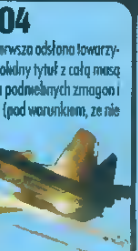
Przez ślepych entuzjastów TEKKENA i VF gra TECMO określana jest mianem płytkiej, jednakże trudno nie docenić DOA. Świetny system (+ ogromna liczba ciosów) w rewelacyjnej oprawie graficznej, do tego MEGA widowiskowość walk, obowiązkowa pozycja biorąc pod uwagę biedę w temacie mordobic na X-a.



PSX Extreme nr 53

ACE COMBAT 04

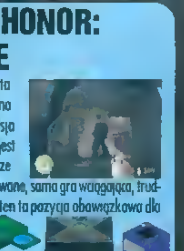
Czwarta część shooterka, którego pierwsza odsłona towarzyszyła początkom PSX'a (chłip...). Solidny tytuł z całą masą strzelanek, sugestywnym klimatem podniebnych zmagań i całkiem przyzwoitym wykonaniem (pod warunkiem, że nie będziesz do niektórych obiektów podlatywał zbyt blisko)



PSX Extreme nr 56

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

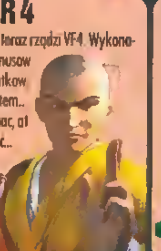
Klimat wojny? Namiastkę takowego MOH:F ma na pewno. O ile jednak pierwsza misja rzuca na kolana, tak dalej jest już "tylko" bardzo dobrze. Misje są mocno pokombinowane, sama gra wciągająca, trudno więc się dziwić, iż tytuł ten to pozycja obowiązkowa dla każdego fana FPP



PSX Extreme nr 60/65

VIRTUA FIGHTER 4

TEKKEN umarł? Prędzej mi w oko, teraz rządzi VF:4. Wykonanie, system walki, cała masa bonusów i mobilizujących do grania dodatków, charyzmatyczne postacie, AI System... Ten tytuł po prostu trzeba poznać, a reszta... A wtedy już tylko pozostaje grać...



PSX Extreme nr 55

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

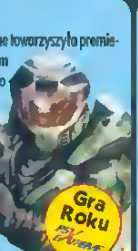
MK rozpoczęte próbuje nawiązać do czasów świetności serii, co niekoniecznie musiała przynieść powodzenie. Akurat w tym przypadku ponownie z MIDWAY spisali się znakomicie, a gra jest zwyczajnie bardzo udana. Finish her!



PSX Extreme nr 65

HALO

Pisana pierwotnie na PS2, ostatecznie towarzyszyła premierze Xboxa i w mej stała się ogromnym hiciorem. Pod "tylko" bardzo dobrą oprawą kryje się grywalnościowo-klimatyczny olbrzym, absolutne "muszizmiec" każdego posiadacza konsoli Microsoftu

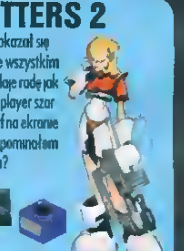


Gra Roku

PSX Extreme nr 53

TIME SPLITTERS 2

Sequel bardzo dobrej gry okazał się grą jeszcze lepszą. Przede wszystkim rozbudowano tryb Single (daje radę jak rzadko w FPP), a tryb Multiplayer szarpie za wory jak mało co - syf na ekranie rozwala jak trzeba! Czy wspominałem już, że wykonanie powala?



PSX Extreme nr 65

Y ROKU 2002

NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORIE

WYŚCIGI

SHOX

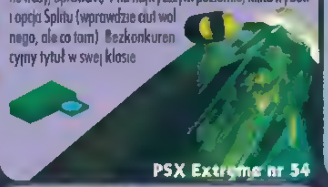
Kiedy EA BIG zabiera się za coś, można oczekiwać niczym nie skrępowanej, "arkadowej" zabawy. I tak właśnie jest w przypadku SHOX, który powala kolorystyczną dynamiką, świetnym designem tras i trybem dla 4 Graczy. Że niby tras jest mało? Eee, tam...



PSX Extreme nr 64

WIPEOUT FUSION

Dzieło SONY podtrzymało poprzeczkę zawieszoną na PSX'ie sensownie, kopiąc zady w sposób co najmniej zadowalający. Świetne trasy, oprawa A/V na najwyższym poziomie, kilka trybów i opcja Splitu (wprawdzie ciut wolnego, ale co tam). Bezkonkurencyjny tytuł w swej klasie.



PSX Extreme nr 54

INNA

REZ

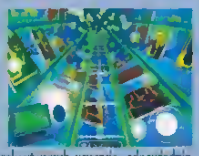
Tytuł tyleż niesamowity, co nowatorski. Prymitywnie prezentująca się grafika wespół z sugestywnym klimatem tworzą jednak pozycję niezwykle ciekawą, hipnotyczną. Gra kontrowersyjna - może się podobać lub nie. Jeśli podpadasz pod pierwszą opcję, to spędzisz z REZ wiele godzin.



PSX Extreme nr 54

FREQUENCY

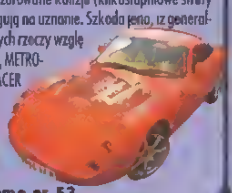
Nowatorska gra muzyczna. Przytacza nie reguł rozgrywki nie ma sensu, wiedz jedynie, iż tytuł ten ma w sobie potężne pokłady grywalności, można biesać po wielu utworach, wreszcie odpowiednia trudność zapewnia zabawę na bardzo długo (i ma tylko dwie kato... a zresztą:)



PSX Extreme nr 54

PROJECT GOTHAM RACING

Esencja "arkadu" w temacie wyścigów. Świetny model jazdy i elegancka odwzorowane kolizje (kilkustopniowe strefy zgniecenia) zasługują na uznanie. Szkoda jedno, iż generalnie mało tu nowych rzeczy względem poprzednika, METROPOLIS STREET RACER (DC).



PSX Extreme nr 53

RALLI SPORT CHALLENGE

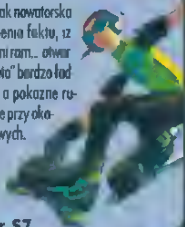
Rajdowa alternatywa dla "arkadowego" PROJECT GOTHAM, do tego naprawdę udana. Świetna, ostra grafika doskonale oddana fizyka i poczucie prędkości, dzięki której autentycznie poczujesz muchy między zębami. DIGITAL ILLUSIONS spisało się na medal.



PSX Extreme nr 57

JET SET RADIO FUTURE

Druga część JSR nie była tak nowatorska jak pierwsza, co nie zmienia faktu, iż Xbox przyjął ją z otwartymi ramionami. otwartą szuflądą) Wyglądu "toto" bardzo ładnie, gra się przyjemnie, a pokaźne rozmiary wstępują na twarze przy okazji zmagań multiplayerowych.



PSX Extreme nr 57

STUNTMAN

Ta gra miała powalać nowatorstwem, grywalnością i grafiką... I powala, ale ze znacznie mniejszą siłą niż można było przypuszczać. Kaskaderskim zmaganiom towarzyszy mocno przeciętna grafika, za to poziom trudności zmusza kończyny do osiągnięcia manualnych szczytów.



PSX Extreme nr 60

TOCA RACE DRIVER

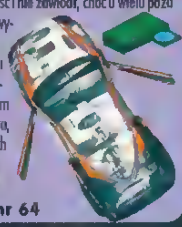
Świnie w dalszym ciągu nie latają, to i TRD nie mogła wzwalnie powalać na kolana. Na szczęście powala w innych aspektach, na przykład w kwestii poziomu trud nośa (hardkor na maksa) i ogólnego feelingu towarzyszącemu rozgrywce.



PSX Extreme nr 62

COLIN MCRAE RALLY 3.0

COLIN... nie mógł zawieść i nie zawiódł, choć u wielu poza stawił niedosyt. Gra zachwyca przede wszystkim trasami i modelem jazdy, ale i wad nie brakuje, by wspomnieć brak licencji, system zdobywania części do auta, czy całą masę drobnych błędów.

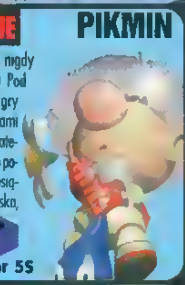


PSX Extreme nr 64

STRATEGICZNE

PIKMIN

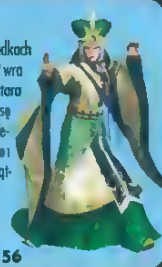
Sterowanie pikminkami nigdy nie było tak przyjemne) Pod przykrywką miłusińskiej gry z sympatycznymi bohaterami kryje się real-time'owa strategia, w której trzeba zdrowo poruszać mózgownicą, by osiągnąć jakiś postęp. Nowatorska, ale ciekawa gra.



PSX Extreme nr 55

KESSEN 2

Pierwszy KESSEN zrobił na ludkach niewierzących w potęgę PS2 wrażenia potężne "dwójeczka" stara się kontynuować dobrą passę. KOEI! Piękna muzyka, ociekająca detalami oprawa wideo i niesamowity klimat to niewątpliwe atuty tej strategii.



PSX Extreme nr 56

BURNOUT 2

Tytuł, który rzucił na kolana całą zgrai(Red)akcję (na, prawe...) MAKSYMALNE poczucie prędkości, widowiskowe kraksy za to wykonanie (otaczające trasę miasta wyglądają aut itd) nie wspomnę. W dziedzinie arcade'owych sceneryjek absolutny diabeściak (i to większy!)



PSX Extreme nr 64

WRC 2 EXTREME

Gra wyskoczyła nie jakaś niespodziewanie, ale z miejsca zarządziła w temacie wysokich rajdowych na konsole. Głównie dzięki świetnemu modelowi jazdy i trasom, a także - czego brakowało "jedynce" - dynamiką. Hicior w swym gatunku.

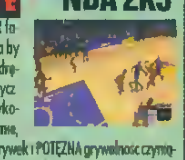


PSX Extreme nr 65

SPORTOWE

NBA 2K3

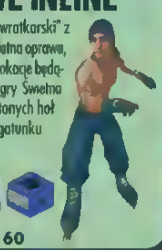
PRO EVOLUTION SOCCER fanów basketu", tak można by określić tę pozycję. Poza drętwym komentatorem praktycznie pozbawiona wad wykonane na wysokim poziomie, rozbudowany system zagrywek i POTĘŻNA grywalność czyniąca z tegoż tytułu absolutnego hiciora.



PSX Extreme nr 65

AGGRESSIVE INLINE

Pierwszy konsolowy tytuł "wrotkarski" z prawdziwego zdarzenia. Świetna oprawa, no i potężnie rozbudowane lokacje będące znakiem rozpoznawczym gry. Świetna odmiana po odtwórczych "tonych hokkach", pewien swazoś w gatunku.



PSX Extreme nr 60

GBA

YOSHI'S ISLAND

Kolejna platformówka z kolejny hit. Rzuca na kolana całokształtem sympatyczną muzyką, pięknymi pastelowymi kolorami i całą resztą. Jest to wprawdzie port gry znanej z NES-a, co jednak niczym nie ujmuje uroku tejże produkcji.



PSX Extreme nr 64

SUPER MARIO ADVANCE 2

Platformówka przywołująca czasy NES-owego SUPER MARIO WORLD. Śliczna grafika, elegancki dźwięk i grywalność, dzięki której nie będziesz płakał gdy nie zdążysz wyskoczyć na swoim przysiadku grając w tramwaju. Dla fanów Mario pozycja obowiązkowa.



PSX Extreme nr 57

SEGA SPORTS TENNIS

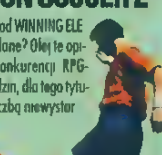
SEGA przeniosła swoją sportową serię z Dreamcasta na PS2 i z miejsca zarządziła. SST jest po prostu najlepszym tenisem, jaki kiedykolwiek powstał na domowe platformy. Można ponarzekać na kłopoty z wygładzaniem ząbkowanych krawędzi, ale łyżka dziegciu znajdzie się wszędzie.



PSX Extreme nr 62

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Że to niby odwórcze, gorsze od WINNING ELEVEN 6 i w ogóle jakies nieudane? Olej te opinie, bo PES 2 i tak nie ma konkurencji. RPG-i łyka się w kilkadziesiąt godzin, dla tego tytułu nawet kilkaset będzie liczbą niewystarczającą.



PSX Extreme nr 65

METROID FUSION

Action adventure najwyższej klasy. Piękna grafika, do pasona grywalność i cała reszta elementów składających się na obraz rewelacyjnego tytułu. Darzuc da tego wyważony poziom trudności i niezwykłą jak na grę na GBA głębię, i już wiesz co kupić jako spóźniony prezent gwiazdkowy.



PSX Extreme nr 65

GOLDEN SUN

Tytuł zadający kłam twierdzeniu jakoby na handhelldy nie dało się zrobić porządnego eRPeGa. A GS to tytuł więcej niż porządny! Panowie z CAMELOT spisali się na medal (staran dołożyli przede wszystkim do świetnego systemu i ślicznej oprawy graficznej).



PSX Extreme Nr 55

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Miał być lepszy, bardziej rozbudowany... I niby jest, choć w stopniu nie zadowalającym wszystkich. Mimo wszystko ze świecą szukać bardziej dopracowanego 'skejterka', toteż THPS4 powinieneś się przynajmniej zapoznać (a znając życie wkręcisz się w jej klimat bez problemu).



PSX Extreme nr 65

GRY ROKU 1997 - 2001

1997: FINAL FANTASY 7 (PSX)
1998: TEKKEN 3 (PSX)
1999: DANCE DANCE REVOLUTION (PSX)
2000: ISS PRO EVOLUTION (PSX)
2001: GRAND THEFT AUTO 3 (PS2)

NAJLEPSZE GR

(zg)RED.(y) TYPUJĄ (zg)RED.(y) TYPUJĄ






Platformówki

RATCHET & CLANK

Mario zaprzepaścił swoją szansę niewielką dawką innowacyjnych patentów dlatego w tym roku na podium staje duet Ratchet i Clank - platformowa strzelanina w pięknej oprawie (może trochę zbyt futurystycznej) i do tego serwująca pierońsko wielką dawkę zabawy

RATCHET & CLANK

Moje serce jest rozdarte bowiem tandem JAK&DAXTER przysporzył mi godzin wyśmienitej zabawy A jednak stawiam na przygody zmanierowanego Ratcheta wespół z kupą złomu - Clankiem, bo w trakcie grania utonąłem w oceanie rozpusty

SUPER MARIO SUNSHINE

Za całokształt pomysłów typową dla NINTENDO realizację i kilkanaście godzin zabawy na najwyższym poziomie Platformery na PS2, choć rajcowne tym razem nie potrafiły wessać tak skutecznie Spyro to porażka na całej linii

JAK AND DAXTER

Przygody konkurencyjnej pary są dla mnie a) zbyt hardcore'owe b) za bardzo industrialne Dlatego zdecydowanie wolę kolorowego niezwykle plastycznie zaprojektowanego J&D W grę można wskoczyć o dowolnej porze dnia i cieszyć się swobodą

Przygodowe

GTA: VICE CITY

Choć HITMANa uwielbiam to jednak muszę uznać wyższość GTA VC - gry w sumie pokrewnej i jakże rajcującej Ach ten klimacik jest nie do pobicia Zresztą sami wiecie w czym tkwi piękno tej gry

GTA: VICE CITY

Tego tytułu nie przebija nawet xboxowy SPLINTER. W grach tego kalibru cenię sobie rozmach możliwość odstąpienia od głównej ścieżki fabularnej kombinowania na wiele sposobów otoczenie tętniące życiem a i gangsterka sama w sobie jest niczego sobie

SPLINTER CELL

Klimat oryginalność niezwykły scenariusz oraz udowodnienie że Hideo z tymi swoimi japońskimi pierdołami może tylko puknąć się w czoło Tu wszystko jest piękne od grafiki poprzez realność zmagań a na irytacji z nieudanych prób skończywszy

GTA: VICE CITY

To chyba nie wymaga wyjaśnień Filmowe misje niezwykle jajcarski lekko makabryczny humor świetnie dobrana oprawa (mnie się ten Blur naprawdę podoba!) Nie ma jak podwinięte rękawy w fioletowej marynarce komóra i krew na chodnikach

Strzelaniny

HALO

Za wspaniałe tryby Mplayer i Cooperative, dopasowaną grafę komiksowy klimat - TIME SPLITTERS 2 zasługuje na 2 miejsce tuż za rewelacyjnym HALO Te gra wciągnęła nawet Fenixa który rzucił kapownikiem i poleciał do sklepu po audio z DD5 1.

MOH: FRONTLINE

UNREALa kocham miłością matczyną (hm?) ale to właśnie za sprawą MEDALa czołgałem się na plaży Omaha, ciesząc się na każdy "przezyty metr" no i godzinami czałem się jak głupi ze snajperką w ruinach miasta, aby oddać choć jeden strzał

HALO

Pamiętam jak dziś. Telefon do Redakcji ktoś nawija ze Xbox to kapa, "graficznie jak Dreamcast" Wsiadłem w auto przyjechałem zabrałem im konsolę i zniknąłem ze świata na dwa dni Chciałem wystawić z miejsca '10-' ale Ściana, to było '10-')

MOH: FRONTLINE

Gdybym mógł wrzuciłbym tu SPLINTER CELL ale to podobno inny gatunek. Leci więc MOH - praktycznie tylko za otwarcie w postaci szturmu w Normandii ale... Krótko bo krótko ale jaki tam jest KLIMAT!

Sportowe

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Nie byłbym sobą gdybym nie zagłosował na piłkę nożną Co jak co ale jeśli miałbym wziąć tylko jedną grę na bezludną wyspę to zastanawiałbym się właśnie nad PES2 - wnerwiająca ale bardzo miodna zabawa

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Na wszelkie tradycyjne gry zespołowe patrzeć nie mogę a "trzeciego" HAWKa łyknąłem chrząkając knurzo Czwarta odsłona serii dała mi sporo radochy bowiem AGGRESSIVE nie zdołało przykuć mnie do konsoli Tu flip tam manual, wallride itd Cool.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Pierwszy raz szczerze wahałem się w tej kategorii O ile zawsze niemal z urzędu można tu było wpisać ISS/PES tak w tym roku istnych natołów oraz bombardowań dostarczyło NBA 2K3 Obiektywnie wrzucam PES2 za komiczną grywalność/żywotność.

AGGRESSIVE INLINE

Od kopania w piłeczkę niebezpiecznie blisko jest do kopania w kulki a to niezdrowe i boli Za to jazda na rolkach daje ognia świetnie zaprojektowane plansze, duuuzo innowacji i naprawdę urozmaicone zadanie

Strzelaniny

HALO

Za wspaniałe tryby Mplayer i Cooperative, dopasowaną grafę komiksowy klimat - TIME SPLITTERS 2 zasługuje na 2 miejsce tuż za rewelacyjnym HALO Te gra wciągnęła nawet Fenixa który rzucił kapownikiem i poleciał do sklepu po audio z DD5 1.

MOH: FRONTLINE

UNREALa kocham miłością matczyną (hm?) ale to właśnie za sprawą MEDALa czołgałem się na plaży Omaha, ciesząc się na każdy "przezyty metr" no i godzinami czałem się jak głupi ze snajperką w ruinach miasta, aby oddać choć jeden strzał

HALO

Pamiętam jak dziś. Telefon do Redakcji ktoś nawija ze Xbox to kapa, "graficznie jak Dreamcast" Wsiadłem w auto przyjechałem zabrałem im konsolę i zniknąłem ze świata na dwa dni Chciałem wystawić z miejsca '10-' ale Ściana, to było '10-')

MOH: FRONTLINE

Gdybym mógł wrzuciłbym tu SPLINTER CELL ale to podobno inny gatunek. Leci więc MOH - praktycznie tylko za otwarcie w postaci szturmu w Normandii ale... Krótko bo krótko ale jaki tam jest KLIMAT!

Wyścigi

BURNOUT 2

B2 dał mi to, czego nie znalazłem nawet w WIPEOUT FUSION B2 dał mi to czego nie znalazłem nawet w GT3 B2 dał mi to czego nie znalazłem nawet w COLINie bo to jest wyścig szutrowy hie hie Zapnij pasy i poczuj moc arcade

BURNOUT 2

'Adrenalina rozrywająca żyły" to fraza najlepiej oddająca klimat tegoż tytułu Zoomy tupet bo będziesz szukać go w sąsiednim pokoju Nie dosc ze w POI gra się cudownie i można go włączać choćby okazjonalnie to jeszcze procesowcy krzywią wymownie pyski na widok oprawy

BURNOUT 2

Przypominają się czasy pierwszych arcade owych wyścigów na 32 bitowe maszynki Przede wszystkim niewiarygodna prędkość połączona z widowiskowymi akcjami na drodze a całość okraszona piękną oprawą w deo Jedyne co mnie boli gra jest zbyt krótka

BURNOUT 2

Wyścigi o jakich marzyłem - petra, na chama i pod prąd A jak wykonane! Dynamika i kraksy zdmuchnęły z drzewa wróbelka Ele melka czy coś Naprawdę nie spodziewałem się po tym sequelu tak wysokiej klasy Do tego ta kampania reklamowa!

Bijatyki

TEKKEN 4

Przywiązanie do tradycji wzięło górę TK 4 dostaje ode mnie tytuł Bijatyki Roku trochę 'na ładne oczy' i z sentymentu bo zdaje sobie sprawę że VF4 jest lepsza ale Nie ma 'ale' ten system mi bardziej odpowiada (a te niedociągnięcia akurat olewam)

TEKKEN 4

Kocham tę serię i ją czuję całym sobą po prostu Nic dodać nic ująć Bo jeśli ktoś komuś coś to i owszem a jeśli ktoś komus nic - to niby dlaczego ?

BIJ ORESA 3

Trzecie już część wielkiego turnieju o czwarty pasek wprowadza wiele udoskonaleń nowe postacie (m in kozacki Albin Koleno z zawodu strażak) nowe areny (plaża w Ustce portfel Billa) i nowe combosy Ciosy niebawem w 'Kąciku bijatyk'.

TEKKEN 4

W VF4 grafika bynajmniej mnie nie powala (a tak w ogóle to co z tą huczne zapowadzaną wersją na X a?) zaś nowy MORTAL jest wporzo ale ciut plastikowy Dla mnie T4 dalej ma w sobie powiew kilka rewelacyjnych postaci i bardzo udaną oprawę

Inne

STUNTMAN

Dobrą muzą to jest to (REZ), ale... mam chyba słabość do samochodów Tytuł najlepszej gry spoza ściśle określonego gatunku przyznaję najbardziej wkurzającej i w sumie najbardziej niedorobionej grze w tym roku Coś w niej jednak jest (udana fizyka i przezakręcone zadania)

REZ

Pierwszy kontakt z tym tytułem spowodował że niemal się rozpłakałem Patrząc na schizy graficzne wypływające z ekranu w mojej pamięci odświeżyłem podobne wizje jakimi to zachłystywałem się bacznie obserwując amigowe demo SEGA jest wielka!

REZ

Szarpałem w ten tytuł za pierwszym razem późno w nocy w kuchni po powrocie z jakiejś bliżej niesprecyzowanej imprezy Wiem tylko tyle że następnego dnia rano pobiegłem sprawdzić o co w tym wszystkim chodziło Kosmos perełka

JET SET RADIO FUTURE

Bardzo udane i chyba lekko niedocenianą pozycja na X e Można sobie posmigać w dobrze wykonaną oryginalną skejtówkę a i zakrzyczany cel shading sprawuje się tutaj bardzo klimatycznie A REZ? Kali i te jego 'dziewiątki'

Gra Roku Moja Gra Roku



HALO

BURNOUT 2, GTA VC czy HALO? Oto jest pytanie.



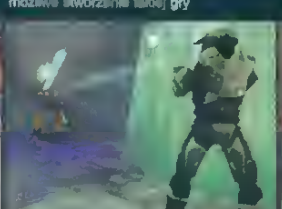
TEKKEN 4

Większość gier przemija a oswojonego TEKKENa (i prequele) jestem w stanie odpalić zawsze, o każdej porze doby



HALO

Dziękuję BUNGIE za namacalny dowód na to, że jest w dzisiejszych czasach możliwe stworzenie takiej gry



GTA: VICE CITY

Nie mogło być inaczej. Dla tego tytułu warto mieć PS2.



RY ROKU 2002

(zg)RED.(y) TYPUJĄ (zg)RED.(y) TYPUJĄ







JAK ANO OAXTER

Cośnik potrafiłem sobie wyrwieść tysiąc pięćset sto dziewięćset różnych ciekawszych zajęć (zawsze można zrzucić na kobiety) niż granie w platformówki Chociaż jedno jest pewne szacuneczek dla J&D

DZIĘKUJĘ BARDZO...

ale nie skorzystam Ten RATCHET & CLANK to podobno niezły wypas, ale mnie i tak diabli biorą na samą myśl o jakimkolwiek skakaniu Do widzenia

JAK ANO OAXTER

Nieczęsto mam do czynienia z platformówką, która potrafiłaby moje wygórowane wymagania dotyczące tegoż gatunku J&D zrobił to kozacko i z przytupem to i bez wahania umieszczam w tym miejscu właśnie ten tytuł (Mano to grejfrut)

JAK AND DAXTER

Daxter to gościu- bez dwóch zdań najlepszy, niegrywalny bohater platformówek) W duecie z Jakiem tworzą niepowtarzalną parę zadymiarzy, a także tytuł najbardziej grywalnej, najpiękniejszej i pozytywnie wykręconej platformówki w jaką można szarpnąć na chacie

RATCHET & CLANK

Choć nie gustuję w platformerach (dwie lewe ręce i zez rozbieżny) to przygody Ratchete i jego Clanka przypadły mi do gustu Co więcej, kilkakrotnie zaginałem HIVa i Torbę wciskając się w miejsca dla nich nieosiągalne Kozak ze mnie nie?

GTA: VICE CITY

GTA VC jest tutaj nie do pobicia choć zapowiadało się na niepełnowartościowy sequel Uznanie też dla SPLINTER CELL (eMGieeSy odeszły na emeryturę) jak i naprawdę solidnej kontynuacji ONIMUSHA. No i RE na GCN - zupełna inna 'bajka'!

THE MARK OF KRI

Ja wiem ze GTA VC uważany jest za pozycję lepszą mnie jednak bardziej rajcują średniowieczne klimaty i jatka za pomocą dwuręcznego topora Jak w klasycznym RPG)

SPLINTER CELL

Specjalnie dla tej gry spędziłem 8 dni w Redakcji, a wtajemniczeni wiedzą jak wielkie to poświęcenie Nie żałowałem jednak ani minuty, wszak na taki tytuł czekałem baaardzo długo Poza tym Sam dzwonił z groźbą, że niby to ma na mnie kontrakt czy coś

GTA: VICE CITY

Osadzenie akcji w latach 80 to pomysł trafiony jak strzał z procy w oko podobnie gadający głosem Raya Liotty kolesi odziany w koszulę z palmami biegający po mieście z piłą spalinową w garści normalnie klimaty niczym w "Scarface" Chronić przed dziećmi

GTA: VICE CITY

Rewelacyjny sequel (co nie jest niestety powszechne) GTA rzuca o ścianę ciałem gracza Nieuzinkowe misje sporo czarnego humoru i jeszcze czarniejszych typów sprawia, że gangsterka o zgrozo jest czynnością relaksująca I ostro wciągająca

FINAL FANTASY X

Zwycięzca - FFX przede wszystkim za wspaniałe przedstawienie na ekranie Niestety w tym roku w tej kategorii bez specjalnie potężnych zachwytów a zamiast nich - kilka rozczarowań jak np SUIKODEN 3 (wracać do 2D, i to już!!!)

MORRDWIND

..czy też FFX? Wybór trudny gdyż obie gry są wspaniałe zaś ich porównywanie mija się z celem, gdyż reprezentują całkiem odmienne typy RPG Chyba rzucę monetą [brzdęk] wynik poznacie za chwilę

FINAL FANTASY X

Wprawdzie zabiję że tak mało czasu poświęciłem MORROWINDowi ale nie sądzę by mogło to zmienić mój werdykt. FFX kontynuuje świetność mojej ukochanej serii i mimo wszystkich swoich wad zmusiła mnie do wykręcenia tych przeklętych 170 godzin

FINAL FANTASY X

Konsolowe RPG coś cienko przędzie Brak poważnej konkurencji sprawia, że całkiem niezły dziesiąty "fajnal" po krótkiej szarpotaninie z SUIKODENem zostaje no 1 MORROWIND? Toż to jakiś pecetowe smuty jazda mi z tym!

PYTANIA SĄ TENOENCYJNE!

Hmm Szczerze powiedziawszy to nie sięgnąłem w 2002 roku po żeden tytuł z półki RPG Jedynie co w tej materii robiłem to szydziłem ze Stara i jego pańciarskiego MORROWINDA Sheme on me)

HOT SHOTS GOLF 3

Żadne tam PESy-floresy czy pro skejtery - golf w tym roku jest dyscypliną którą wybiera "80% enkietowanych" Prześlicznie wykonany cholernie rozbudowany (masa roznych secretów) prosty lecz zarazem bardzo wymagający - i KIPIĄCY modem!

MAGIC THE GATHERING

Że co? Nie ma takiego sportu? Kurde a brydż sportowy jest przecież to też karty! Że gry też nie ma? Kerygodne niedopatrzenie! A zresztą zwisa mi to - zaraz jadę na jakiś turniej, to sobie pogram

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Może to nie jest WINNING ELEVEN 6 ale nie zmienia to faktu, iż pudełko z PES2 zajmuje "strategiczną" pozycję wśród gier leżących obok mojej konsoli inna sprawa że przy żadnej innej grze nie rzucam padem o ścianę po nieudanym zagraniu

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

SSX a w tym roku nie było AGGRESSIVE INLINE jakoś mi nie podszedł pozostaje zatem 'Tony Hałk 4' Niech ma po raz ostatni bo "piątka" (a taka zapewne powstanie gdy szefowie ACTIVISION powrócą z Bahama) raczej się już tu nie załapie

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Mimo że nie pozbawiona wad i może nie idealna ale zdecydowanie najlepsza piłka kopane w Drodze Mlecznej Konkurencja zjada sobie zęby obmyślając plan jakby tu zdetronizować króla Niedoczekanie wasze

REZ

Co za starucha tak podzielila nominowane gry? Oczywistym jest fakt że REZ jest w 100% strzelaniną, a nie jakąś "inną" (chyba że ktoś sobie przed szpilaniem zrobił kanapki z grzybkami halucynogennymi) I to strzelaniną NAJLEPSZĄ w tym roku

HALO

Klimaty s-f w strzelaninach to jak dla mnie podstawa e wcielanie się w gwiezdnego merines to jeszcze lepiej Ostatni raz tak dobrze bawiłem się podczas gry w Half Life

DEAD TO RIGHTS

W zasadzie powinienem tu umieścić TS2 ale stwierdziłem że FPP nie leży mi tak jak fajna strzelanka z widokiem "od tyłu" (hm ...) A MEDAL OF HONOR to tytuł przereklamowany odtwórczy i w ogóle No, nie wstydź się, rzucaj tego pomidora!

HALO

Najlepszy shooter na konsole? Nooo całkiem to możliwe Filmowy klimacik, ostra jatka i moc zabawy zarówno w Single jak i Multiplayerze Gierka jest tak dobra że podoba się nawet osobom nie lubiącym FPS-ów

TIME SPLITTERS 2

To jest jazda! Niezły tryb rozgrywki w singlu i zabijające tryby rozwałki w multiplejerze sprawiają, że nie można oderwać się od konsoli Normalnie rewelacja! Sorry Vinetou ups MOH, lez można "walić w szkopa"?

WIPEOUT FUSION

Do serii WIPEOUT mam słabość i jeżeli nie ostanie wydany gniot to wyścigi spod tego szyldu u mnie będą zawsze na pierwszym miejscu Chociaż WF to nie ta sama klasa co poprzednicy to i tak tytuł jest wyśmienity (cudnie wykręcone trasy muzyka, speed)

ROWER VS TIR

Wyścigi to ja mam "na żywo" gdy na rowerze próbuję przegonić autobus lub ciężarówkę w drodze do Redakcji (oczywiście gdy nie ma śniegu) Ścigać się na konsolce jakoś nie miałem ochoty

WIPEOUT FUSION

Jeżdżenie się grami wyścigowymi to dla mnie oczywisty kompleks dużego gościa który nigdy nie kupi sobie wymarzonego samochodu i próbuje odreagować z pomocą wirtualnych odpowiedników (żenada.) Dlatego właśnie kocham WIPEOUTa e FUSION dał ostro popalić ot co

BURNOUT 2

To okienko przez blisko rok zarezerwowane było dla WIPEOUT FUSION i nie spodziewałem się ze coś go stąd wykopie CRITERION jednak ostro dołożyło do pieca - nowy BURNOUT to najlepszy next-genowy racer w jaki grałem

BURNOUT 2

Jazda na wariata pod prąd, świst mijanych tarfoili i "ponaddźwiękowe" zapindalanie ze świadomością że jeden mały błąd może zakończyć się katastrofą to jest to! Sesese dobrze, że nie mam prawa jazdy

VIRTUA FIGHTER 4

Bez wahania wskazuję zdecydowanego zwycięzcę TK4 nie dał rady palmę pierwszeństwa przejęła VF prześlicznie dopracowane, BARDZO techniczna i zawierająca w sobie coś co czyni grę praktycznie ponadczasowym hitem

OYNASTY TACTICS

Taktyczna rozwalko-nawalanka to moje ulubiona dziedzina ja takie gry traktuję jako bijatyki Szkoda tylko że ta pozycja nie oferuje free-play bo byłoby naprawdę git

ZROBIĘ "JUGLA", O-O-O...!

Od kilku lat czekam by ktoś uświadomił mnie w temacie bijatyk Co w nich fajnego? Ze nadusi się "kółko" i przeciwnik leci w powietrze? Zeste fascynujące Bardziej prymitywnych gier nie znam (nawet PONG jest ambitniejszy) więc lecę na tę rubryczkę ciepłym sikiem

VIRTUA FIGHTER 4

Leniuch ze mnie i nie chce mi się uczyć grać w VF4 co jednak nie przeszkadza mi na nią zagłosować Czemu? Nie wiem tak mi doradził Koso Koso czemu?

HENIO CALIBUR

Je tam nic nie wiem u mnie od bicia jest pan Henlek. Tzn nikt nie jest w ogóle nie znam żadnego pana Heńka Nic więcej bez obecności mojego adwokata nie powiem!

FREQUENCY

NA KOLANA!!! Nie mam pytań genialny FREQ po prostu rozgniata czachę! Dało się to odczuć jednakże dopiero po wpadnięciu w objęcia trybu "Expert" (podwyższam ocenę do 9" a może i '9+') A już niedługo następca!

REZ

Nie jestem co prawda "techno-mufem", ale muza w REZ naprawdę przypadła mi do gustu szkoda tylko że sama gra do najtęższych nie należy

REZ

Psychodela i tyle Ne okładce powinien widnieć napis "40% recommended" bo gra w normalnych warunkach mija się z celem Nie wyobrażam sobie jaka impreza musiała się odbywać podczas powstawanie tegoż tytułu przecież to nie jest normalne!

REZ

Dziwaczny, wprawiający w wibracje gałki oczne i bębenki twój który wytłoczono na płycie i umieszczono w pudełku z napisem REZ Koso czemu?

STUNTMAN

Choć denerwujący, to jednak warty uwagi, choćby za względu na jako takie nowatorstwo i ciekawe misje Mimo że nie jest to gra marzeń to i tak wolę ją od niezrozumiałych dla mnie REZ'a i FREQUENCY

VIRTUA FIGHTER 4

Przyznam szczerze, że najchętniej wskazałbym tu trzy, jakże bardzo odmienne pozycje. VF4, REZ i FREQUENCY.



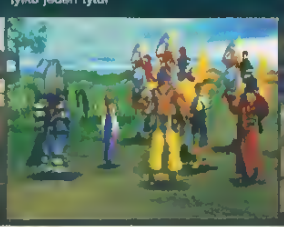
MORROWIND

Gra jest naprawdę wielka - olbrzymi świat i pełna swoboda działań pozwalają na dobrą zabawę przez wprost nieograniczony czas.



FINAL FANTASY X

Obok FFX miał się tu znajdować SPLINTER CELL, ale musiałem wybrać tylko jeden tytuł



BURNOUT 2

Od czasu RIDGE RACER TYPE 4 nie było tak rajcownej jazdy na czterech kółkach Czad!



GTA: VICE CITY

Gra na długie zimowe wieczory, ale też i na każdą inną porę roku.



2002 / 2003

bilans, fakty, prognozy, życzenia...

Wraz z nastaniem nowego roku, początek nowego, a ten okres staje się tradycyjnie okresem przemyśleń na temat zamykającego się rozdziału oraz prognoz na rok następny. Jak po wielu latach empirycznych badań udowodnili amerykańscy naukowcy, alkohol jest bezpośrednią przyczyną spożycia w uprzednio dużej ilości napojów alkoholowych...

W 2K2 trzy wielkie firmy robiły wszystko, żeby oszołomić Graczy ofertą tytułów, zwabić przełomowymi grami i przekonać, że to właśnie ich sprzęt zasługuje na inwestycję. Czy im się udało? Jak wygląda sytuacja rynkowe poszczególnych konsol? DC opuścił szeregi już dawno, nie ma co się łudzić pozycjami takimi jak IKARUGA. Dreamcast jest zimnym trupem. Podobnie PSX, wychodzą ne niego jeszcze jakieś gry, ale raczej jest to jeden z przejawów życia pozagrobowego, co prawda bardzo udanego, ale jednak wciąż pozagrobowego. Handhelty, za względu na swoją specyfikę, wydają się być poza konkurencją (GBA rządzi). Skupmy się ne dokonaniach firm MICROSOFT, NINTENDO, SONY, trzech platform: Xbox, GCN, PS2.

Porównując ilość sprzedanych egzemplarzy wśród Next-Genów, można dojść do wniosku, że najlepszą powodzi się konsoli PlayStation 2. Byłoby to wielkim uproszczeniem, ale w gruncie rzeczy nieźle oddaje sytuację tej platformy. SONY dobrze wykorzystało czas przeznaczony na budowanie potęgi konsolki i w tym roku obrodziło w tytuły... I to dobre tytuły. Wspomnieć należy o wyróżniających się pozycjach, takich jak VF4, GTA: VC, TIME SPLITTERS 2, FFX, TEKKEN 4, RATCHET & CLANK, BURNOUT 2. Oprócz gier dobrych, bardzo dobrych i rewelacyjnych, w natłoku tytułów zdarzyło się kilka ewidentnych gniotów, albo też nic nie wnoszących sequeli. Równocześnie całkiem sporo tytułów zaprezentowało niższe straty stanów średnich. Trochę zawodzi underground, wygląda na to, jakby po odkryciu olbrzymich możliwości Xboxa, ludzie zajmujący się sceną zapomnieli o PS2 (shi: nie zapomnieli, tylko ta konsola nie oferuje takich możliwości i nie ma tak prostej architektury, jak zabawka MICROSOFTu. Czy w przypadku GaCka ludzie ze sceny też o czymś zapomnieli...? Rozwija się to, co jest najbardziej przyjazne dla użytkownika). Trzeba w tym miejscu wyraźnie zaznaczyć, że możliwości techniczne PS2 ustępują xboxowym, co pokazało kilka tytułów multiplatformowych i kilka exclusive'ów. Systemowi do gry online, w porównaniu z konkurencyjnym Xbox Live!, można zarzucić kilka rozwiązań "nie ne czasie" - mniej wygodnych niż te stosowane przez MS. Chodzi między innymi o możliwości głosowej komunikacji czy nadawaniu tagów przyporządkowanych na stałe do Gracza. Generalnie, mimo kilku mankamentów, można powiedzieć, że rok 2002 był dla SONY zwycięskim okresem. Ne rok 2003 zapowiedziano już kilka interesujących tytułów i, co najważniejsza, premierę usługi PS2 online w Europie (shi: 14 marca). Wśród zapowiedzi powodujących gęsią skórkę na plecach rasowego Gracza znajdują się takie gry, jak: DEVIL MAY CRY 2, GTA4, FFX-2, SILENT HILL 3, STARCRAFT GHOST czy XENOSAGA. Pewne też jest to, że na polskim rynku PS2 jest najszerzej rozpowszechnioną konsolą, na stałe zadomowiła się zarówno w sklepach jak i ne stanowiskach giełdowych sprzedawców, wypracowując niezłą markę (shi: markę wypracował Szarak przez kilka lat swojej obecności ne rynku, sukces PS2 w dużej mierze SONY zawdzięcza właśnie PSX'owi, a nie jakości czy możliwościom tej konsoli).

Czarny klocek, mimo niezadowalających wyników sprzedaży w ojczyźnie wszystkich konsol - Japonii, całkiem nieźle radzi na rynkach mniej egzotycznych. Można odnieść wrażenie, że w łoki wielkiej maszyny nie został puszczona para i koło zamachowe powoli zaczyna się rozkręcać (shi: wg spekulacji agencji Reutersa, w 2003 roku w Europie sprzeda się około 2,6 mln. Xboxów, przy 2,2 mln. GCN-ów. W minionym roku wygrała konsola NINTENDO, której nabywców znalazło ok. 2,5 mln., X-pudełek o 100 tys. sztuk mniej). Pierwszy rok ne rynku dla nowej konsoli był zdecydowanie skromny, chociaż złośliwie porównując z początkami kariery PS2, można odnieść zupełnie inne wrażenie. Uraczono nas rozne maści konwersjami, zarówno z PC jak i konkurencyjnych platform. Pojawiło się kilka ciekawszych pozycji, ale prawdziwy szał rozpoczął się dopiero teraz. Opinie użytkowników korzystających z Xbox Live! są zdecydowanie pozytywne. Xbox Live! stawia na komfort użytkownika, dzięki unikalnemu identyfikatorowi bezproblemowe jest znalezienie kolegi po drugiej stronie kabelka czy dołączenie do rozgrywanej przez znajomych gry. W nowym roku ujrzymy długo obiecane przez developerów atrakcje, możliwe będzie w końcu ściąganie dodatków do najpopularniejszych pozycji, zagramy też w doskonale zapowiadające się sieciowe gry MMO: TRUE FANTASY LIVE ONLINE i STAR WARS: GALAXIES. Ne co jeszcze należy zwrócić uwagę - w roku 2002 ukazało się mnóstwo przeróżnych emulatorów, programów użytkowych znacznie rozszerzających możliwości konsoli. Scena kwitnie i należy się spodziewać dalszego jej rozwoju. Mimo że MS Polska milczy na temat ewentualnej dystrybucji konsoli (shi: wstrzymuje się z uwagi na fakt, że firma ma odgórnie ustalony schemat działania, polegający na pełnej lokalizacji gier w danym kraju. Podejmując się oficjalnej dystrybucji, pociągnęłoby to za sobą konieczność np. tłumaczenia gier czy startu systemu Xbox Live!, co na razie zwyczajnie się u nas nie opłaca. Nieoficjalnie MS Poland podaje datę startu X-a na lato tego roku, ale... prędzej raczej wejdziemy do Unii, aniżeli doczekamy się tego wydarzenia). Zapatrzenie się w nią nie stanowi jednak w Polsce dużego problemu.

Xbox się rozkręca ne dobre, a Sonomaniacy z niepokojem spoglądają na FABLE, PROJECT GOTHAM RACING 2 i HALO 2, a coraz więcej gier, z uwagi na czynnik technologiczny, tworzonych jest wyłącznie pod Xboxa. Porównują nadchodzące w przyszłym roku tytuły, obie konsole prezentują naprawdę przyzwoitą ofertę. Tytuły takie jak DOAXBV, NINJA GAIDEN, DOA4, DOA CODE CRONUS, HALO 2, PGR2, FABLE, PERFECT DARK 2, DOOM 3, STARCRAFT GHOSTS, DINO CRISIS 3 i STEEL BATTALION 2, B.C. powodują już dzisiaj drżenie jędźwi i utwierdzają w przekonaniu, że 2003 zapowiada się co najmniej obiecująco.

A co z GCN? Konsoli nie można określić mianem "przegranej", do czołówki też nie można jej zaliczyć. Konsola specyficzna, która z jednej strony nie może się pochwalić taką ilością tytułów jak konkurencyjne platformy, a z drugiej strony ma gry, które nie mają swoich odpowiedników na X i PS2. Siłą napędową GCN są gry specyficzne, które wielu osobom bardzo przypadną do gustu, ale niektórzy są wręcz na nie "uczuleni" (shi: siłą napędową jest też głównie wizerunek firmy oraz najniższa cena tej konsoli spośród wszystkich trzech Next-Genów; spory odsetek nabywców to rodzice, którzy kupują GaCka jako zabawkę dla dziecka). NINTENDO bardzo dba o swój wizerunek i wśród dostępnych tytułów, bardzo niewielki odsetsk stanowią pozycje, w które ewidentnie nie da się grać. Z drugiej strony, gry wydane ne zasadach wyłączności nie zabijają i jest ich stosunkowo mało. Tytuły z roku 2002, które szczególnie zwróciły uwagę, to PIKMIN, SUPER MARIO SUNSHINE, STAR FOX ADVENTURE, MARIO PARTY 4, a także w nieco innych klimatach - ETERNAL DARKNESS i RE. Wśród najbardziej wyczekiwanych pozycji przoduje ZELDA, dalej METROID PRIME, FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE, MARIO KART oraz sequel PIKMINa. NINTENDO, w porównaniu do "konkurentów", nieco się spóźnia z wprowadzeniem usługi umożliwiającej rozgrywkę online (shi: nie sądzę, by w Europie w ogóle zdecydowali się ne usługi sieciowe). Sytuacje GCN na rynku polskim jest słaba. Poniekąd ze względu na specyfikę, poniekąd ne brak pirackiego oprogramowania, poniekąd z powodu umiarkowanie niskiej dostępności gier.

Rok 2002 przyniósł sporo niespodzianek, 2003 na pewno nie raz nas zaskoczy. Ale jedno się nie zmieni, nasz rynek konsolowy. Nadal jednym z kanałów zaopatrzenia Graczy będą piraci, a ludzie którzy zechcą nabywać legalne produkty, będą zdani na prywatny import. Szkoda, że w naprawdę dużych sklepach, tak naprawdę widać niemal wyłącznie PS2, a i tak powierzchnia ekspozycji, w porównaniu z innymi działami rozrywkowymi, jest bardzo mała □

[pingu&mazur+wsparcie KILaj]





Przepis na zg(Red.)a...?

Przed trzema miesiącami pewien 'mniejszy debeściak' przelał na papier swoje przeżycia związane z wstąpieniem do bandy pomyleńców, tworzących znany Wam popularno-naukowy "klozetnik" - PSX EXTREME. Teraz, na Wasze nieszczęście) [Ściera i zgubę], karczący palec zwyrodniałego Naczelnego wskazał moją osobę... [Ściera jaki palec? Sam chciałes to napisać, chwalipięto, hehe].

Kiedy przed 3-ma laty zaczynałem przygodę z Internetem, często-gęsto przesiadywałem na IRC-u (kanał #psxpl) Wiadomo wymiana doświadczeń, przechwałki kto wywinął najlepszego juggla w T3, czy polewki z gości typu "ma ktoś PSX'a?" Od czasu do czasu zaglądali tam również ONI zg(Red.)zi! W ten sposób udało mi się nawiązać kontakt ze Ścierą [Ś: załuję], określanym wtedy "człowiekiem zajętym nic nie robieniem" Z natury jestem ciekawski i wytrwały w zetruwaniu życia, rzuciłem się na niego niczym spragniona krwi bestia, zamęczając tysiącami pytań - nawyk ten zresztą pozostał mi po dzień dzisiejszy) [Ś: potwierdzam, ale te pytania ograniczają się najczęściej do spamu mellowego W realnym świecie jesteś cichy jak mysz Nie zapomnę Waszego pierwszego zebrania: weszli spóźnieni RAQ i pLaYmAn, a ponieważ nie było już wolnych miejsc, stali przez 4 godziny, W KURTKACH, opierając się o drzwi i nic nie mówiąc PLaYmAn zapytany przez Kaliego "To ty jesteś ten pLaYmAn?" zarumienił się i popatrzył na podłogę] W rezultacie dowiedziałem się o wprowadzeniu od kolejnego numeru (PE#30) nowych kącików tematycznych Zaproponowałem współpracę, a Ściera - z pewnością aby nie ostudzić mojego zapału - zlecił mi napisanie kilku porad do "Kącika szperacza" [Ś: myślałem, że się odczepisz] Potraktowałem to jako poważne [Ś: w tym sęk] wyzwanie i z wielkim zapałem wziąłem się do pracy Całą noc poświęciłem na pisanie tekstów, by następnego dnia wysłać je do "bazy". Na dobrą sprawę wątpiłem, czy moje "bazgroły" znajdą swe miejsce we łamach gazety Pewnego pięknego, jakże upalnego dnia (ze oknem -10 stopni, śnieżyca jak cholera), udałem się na giełdę, aby jak co tydzień pogadać z kumplami-konsolowcami Spotkałem tam Norby'ego, który posiadał w sprzedaży nowy, jeszcze cieplutki numer PE Będąc w okowach niepewności, z dzikim zapałem otworzyłem pismo, drżącymi rękami wyszukując odpowiednią stronę Chwilę później łzy szczęścia" zmywały mój drogocenny makijaż i rozpuszczając lakier na paznokciach [Ś: hehe, dobre, naprawdę kumesz bazę, zresztą tym zdjęciem w tym miesiącu zerządziłeś] "Udało się! Moje teksty są w PSX EXTREME!" - krzyknąłem radośnie, mając niemal w gardle telepiąca serce Ujrzenie tych kilku własnych literek na łamach ulubionego miesięcznika dało mi poczucie satysfakcji, jednocześnie sprawiając, iż uwierzyłem we własne siły Równać się z tym może chyba jedynie widok Raqa, który "wylatuje" z Redakcji,) Pokrzepiony pierwszym sukcesem, zabrałem się z zapałem do dalszej pracy Tym oto sposobem przez kilka kolejnych numerów, standardowo podsyłałem materiały do tegoż "Kącika...", będąc jednocześnie liderem w rankingu najaktywniejszych Szpereczy.

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Ghost Recon; Deathrow, The Getaway



Skarżyć się, bo jeśli do niedawna Święta kojarzyły mi się z bycz..., tak teraz sytuacja uległa diametralnej zmianie - choinki, karpie (musiałem je wyłuskiwać!), barszcze i prezenty nie dawały mi spokoju. Jak się opędzałem od Świąt, to dawałem czadu ze składem PE i PORADNIKA- nie w Redakcji, ale w domu, no 2 kopy (czego przyuczam do nowego zawodu operatora DTP; hehe, ale grajek ze mnie) A potem znowu szampony, kotlety schabowe i inne tym podobne odciągały mnie od konsoli Okazało się jednak, że to było tylko preludium nadgorszego. Nie żebym się skarżył, jak mi jest źle, jaki jestem biedny - co to, to nie. Kocham grać, lubię rozebić ten magazyn, ale pewnego dnia przeczytacie chyba moją klepsydrę, bo kładąc się spać, w głowie cos mi dudni, z kolei jak wstaję czuję się jakby mnie walec potrącił (HIV, o Ty masz o mnie prze""): Może to nawet dobrze, że zbliża się sezon ogórkowy, który pewnie potrwa miesiąc, może dwa wtenczas odpoczną A potem znowu wakacje i gier pasyjne się bez liku Cieszę się z takiego obrotu sprawy tylko żaby jeszcze ludzie zaczęli zarabiać pieniądze i zamiast je na konsole zamiast wegetować na chlebie i soli Potrzebny nam jest polski Duke Nukem albo Dante - oni by zrobili porządek w tym kraju

Najbardziej irytująca gra: Pro Evolution Soccer i Stuntman

Kleju

kleju@wp.pl

dziedzina: komiksowe

aktualnie męczy: Baldur's Gate, Star Wars: Jedi Knight 2



Rok 2003 zapowiada się intrygująco grupa KTOMACZAS zmienia status z "Niezależnej Grupy Artystycznej" na "Oficjalne Stowarzyszenie", zajmujące się głównie filmami No i wojna się szykuje w dodatku nie byle jaka, a na światową, trzecia chyba ,) ( ) Urodziny Sylwestra świętowałem w Bokubakowie, w lewarzystwie kuzyna zzo Bugu starego Smarnoffa W końcu udało mi się rozwikłać teorię spisku Marcina Kosmana - za wszystko odpowiadzialni są ONI Czarnoskórzy Żydzi z Marsa! W noc noworoczną wdzięczałem rck wydzenie Kryli się ponuędzy skarczącymi na płacu gumisiami ale moje wprawne oko, zaopatrzone w zielony okulary nie dało się oszukać Pamiętajcie szpiedzy są wszędzie ( ) W grudniu w biencu udało mi się powrócić na Jona konsoli SERIOUS SAM dostarczył mi wielu pozytywnych uczuć wszak prucia do setek nacierających wrogów ze zmodyfikowanego vulcana to przyjemnie wręcz kosmiczne W przerwach katowałem starego BALDURa ( ) Pozdrowiom Sammera, Kustora Rigo Kichę i Sławka Sawickiego, który śpi na podłodze,) Masa gorących całusów dla pięknej szesnastolatki Natalii, i ofkez Kasi B NIDM!

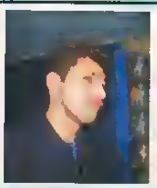
Najbardziej irytująca seria: ISS

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: The Getaway, Bomb Jack:)



W minionym miesiącu miotem totalną zajawkę na oldschool zakręciłem ok 300 gier (MAME), spory odsetek z nich kończąc, co skończyło się tragicznie Przeprosiam wszystkich zainteresowanych, którzy z mojego powodu dostali w kość; zo.alenie na odres HiVtio@idabil com Nic to, teraz muszę kupić odpowiednio wielki młotek i walnąć sobie w łeb Może pomoże ale niekoniecznie ( ) Noc sylwestrowa spędziłem w wyborowym towarzystwie telepatów oraz małpetów Jedni próbowali się dogadać z drugimi, było super Jako biorny obserwator czułem się, hm zakłopotany ( ) Adam Złotkowski, Patrzyłyn Zdzi tknx za gierę na 'starynkę' Tomasz Bodzing Lubork thnx za gierę oo 'komederkę' Gnetz Ciecko ( ) Natalia M -'jeje jejowate", o co to? A Ty, Dziki, jesteś skończona szmata Gnij! Hłahła! ( ) Ogłaszam wszem i wobec że dla świata zewnętrznego przestoję istnieć wreszcie mam 'stołkę' np chocim Smierć modemom! Czy kiedyś wykorzystam ten przybytek podpinając pod konsolę ? Tego sobie życzę Over

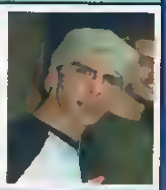
Najbardziej irytująca gra: HENRY GEKDY (centralnie sztuczne trafiał)

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: wsio, prócz RPG

aktualnie męczy: PES2, PDO, PDZwei, REZ, SMS



Zapach alkoholu unoszący się w powietrzu, nieodebrane telefony i muzyka gdzieś z głębi duszy - nic mnie lepiej nie definiuje w tym momencie Ból Wszechobecny ból ( ) Na klawiszach z serwisów netowych wyczytałem że Xbox wykonany został z materiałów które po najrzadziej mogą wydzielać silnie odurzające halucynogenne opary Według słów Światowej Agencji Walki z Narkotykami MS zrobił to celowo by uzależnić Graczy od produkowanej przez siebie konsoli Aha W padzie jest pewnie chipset kontrolujący życie seksualne o pod zasłoczam ukryto laleczkę voodoo z podobizną Billa Gatesa. Łatwiej ( ) Mimo że upłynął pod znakiem dwóch gier: PES2 oraz PDO Do pierwszej przygotowuję opis, czego efekt znajdziecie w drugiej części PDRAONIRA EXTREME, z kolei nowa część epickiej sagi ze smokami w roli głównej przywołała piękne wspomnienia czasów szarpania na Saturnie Ech łezka się w oku kręci A skoro już zrobiło się sentymentalnie, pragnę podziękować tym wszystkim znajomym i przyjaciołom którzy w minionym roku w jakiś mniejszy lub większy sposób subtelnie wpłynęli na moje życie zawodowe bądź prywatne Dziękuję Czytelnikom za tak potrzebne słowo pochwały oraz krytyki, życząc Wam oraz sobie lepszego, udanego 2003 roku.

Najbardziej irytująca gra: widzę ciemność, nie zwykłam się irytować

Dziadu

dziadu@psxextreme.pl

dziedzina: arcade i RPG

aktualnie męczy: Mark of Kri, Boys Soccer (NES)



Co za miesiąc! Normalnie nie zanudzam Was moimi przemyśleniami muzycznymi, ale teraz muszę jedną rzecz powiedzieć: nowa płyta Pearl Jam ("Riot Act") ZABIJA! Płyta podziałała na mnie w ten sposób, że teraz wszystkim swoje kowalki nieświadomie śpiewam "pod Veddera" Jeśli zaś chodzi o gry to właśnie odkryłem Mark of Kri Rou to coś nie do strzeskonin o do tego ma na ciele oryginalne wzory tatuaży z Nowej Zelandii zyzdy kolejny przykład na paparcie malck wypacin z zeszłego numeru dotyczących przenikona kultury tradycyjnej i rozrywki elektronicznej? Swoją drogą WIELKIE dzięki za odzew na ostatni śmietnik dostałem dziesiątki maili od "wrażliwych" czytelników Nikt się nie wścieka, nikt nie rzuca mięsem no no chyba polubią tą robotę Pozdrowienia? W tym miesiącu należą się dwóm osobom które pobożały charakter i solidarność w ostrej sytuacji Kosa i GOPA szacunek Ritka osób chciałe nas wyrzucić z Kolowickiej knajpy (m.in szef baru i "antyterrorysta")"za pochodzenie" Nie ma tak łatwo! Warszewa ow Poznań United - o honoru śląsko krwi nieznośny GOPA (hetero 100%) "Mamo, be Dziadu musi do łazienki" Hehe, jo prardziełę

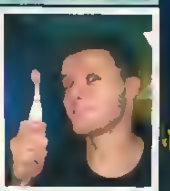
Najbardziej irytująca gra: Barbie Race and Ride, Warhammer

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: PDO, The Getaway, Nightfire, GTA:VC



Mamy szczęśliwy numer 666 z pewnością nie będą chciał nas sprzedawać w kioskach, o Lipa Nogłych Urodzin (czy jak to tam idzie) rozpoczne polonie na stusie 66 numer 6 lat no i tyn o do tego wszystkiego rok 2003 Się dzieje chłopie się dzieje! Było nawet zebranie redakcyjne z zaleceniem budujących wieszków i pozwnych dyskusji Fenix przywiózł wódkę Dziadu padł pe dwerk browarach (padł, bo się podobno potknął ..), Playmen na dojeckal (bo stoł w kolejce po pierwszy bilet na premierę nowego "Horrora Portera"), więc było o czym godać Dobijemy do 70 numeru i zwijemy cały ten cyrk - z taką kasą wejdziemy w produkcję szczoteczek do zębów i wtedy dopiero będzie hardrom i zadymo Póki co, HIV mówi że mu się THE GETAWAY podoba może i ma fajne misje (jest brutalnie, poważnie) ale co z tą grafą?! Pamiętasz screeny z zapowiedzi?! Ech, daveloperzy cenez częściej uciekają się do najzwyklejszego oszustwa U nas zimo w pełni, Małysz ma formę szesnastoletniej dziewicy (cały czas się waho) o jo się bardzo cieszę Dlaczego? Be nie ma jak w zimę poderwać zgrabną, wesołutką instruktorkę narciarstwa (buzaki!) ... No to śmigam na stok!

Najbardziej irytująca gra: STUNTMAN (zirytowała mnie grafą poniżej oczekiwań i restart tysiąc razy)

Playman

playman@psxextreme.pl

dziedzina: różowe

aktualnie męczy: PES2, SH2, RTL Skispringen 2003



Brrr... co tak zimno? Stelico potrzebuje nowych baterii, czy może ciepłomnie wysiadło? Dziadek Mróz "złot rady", ale chyba nie na tyle mocno, żeby zepsuć gorącą atmosferę - i dobrze! Święta były i jak zwykle się zmyły, przynosząc 2 kilogramy więcej, a i Sylwester nie odbiegł od "standardu" - był bombowy! Co robiłem? Well, "siedziałem" z Kasią w domu, a co się będę szczypał! Przez ostatnie dni zaszyłem się w swoim azylu, rozpracowując przeróżniejszego SH2 i odświeżając combo WORMS (Amiga) feat. MK TRILOGY (PSX). Paka lizać! (...) Zagadka o krystonimie "THE GETAWAY" rozwiązana! Co zaskoczyło TEAM SONO? Przeczytaj nadcję, to się dowiesz. hehe. Mows flash dla posiadaczy DreCoków ma 90% w 2K4 dostępnie METAL GEAR ORIGIN w drugim wymiarze ( ) ! Ty możesz wstąpić do ten klubu 'Ki ryj!' zapisy przyjmuje mój idol Krab Raq, czy jak mu tam było. Chawa się na jednek do Dziada który ostatnio po dwóch piwach znalazł się pod stołem. Jeżeli tak pije stolica, to ja przenoszę się do zuskich! Złota myśl: nie traktuj życia poważnie bo i tak nie wyjdziesz z niego żywy (...) Pozdro goes to: Yoshi Sopot, Pasaq, Gindek, Cinek, Luuk, Fanboy Amaru oraz Gopus!

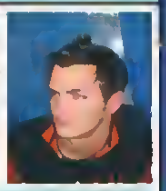
Najbardziej irytująca gra: Sky Surfer

Debeściak

koso@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie męczy: Ghost Recon, Chrono Trigger



Dzień dobry moi Drodzy. Spotkaliśmy się tu dzisiaj, by pochylić czoła nad głupotą właścicieli pubów, nasylających tysyce wyjaśków w celu nastraszenia daskonale się bawiących klientów. Nie czas i miejsce na nazwisko wszyscy dobrze wiemy za to Pan Wiesia. Z drugiej strony to dzięki Panu Wiesiowi możliwa jest wymiana między ludźmi z różnych stron Polski. Nie wiecie o co chodzi? Pan Wiesia też nie do końca wiedział (...) Z cyklu "nowoczesne przepawadnie" SONY zademonstruje nową konsolę. UBI SOFT INFOGRAMES i EIDOS upadną, a Playman wybłaga rezencję na portlove strony. Idź się jest czego [chodzi oczywiście o upadek firm, hehe!]. Sylwester po raz kolejny był lanowy na maksa (ale trzeźwieniem sobie side-questa dzięki CNRDNO TWIGGERowi). Kurczę chciałam tu coś mądrego napisać, ale mi wyleciało z głowy. Przypomnę sobie jak już ten numer będzie w kioskach. Mało lecytyny. Aha, jeszcze jakieś zebranie (dumnie zwane konsylium redakcyjnym) się odbyło, ale niewiela pamiętam (tzn. do momentu aż na stole 'siem pojawiły' proenty, duża ich była jakby zsumować, to kilkaset). Dobra, idę sobie już. Dobranoc!

Najbardziej irytujące gi... na trąbce

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: bijatyki na "9+"

aktualnie męczy: Commandos 2, Time Splitters 2, WipeOut:F



Niedawno pojawił się całkiem ciekawy artykuł w "Polityce", poruszający temat gier komputerowych. Interesującą informacją było m.in. to, że od granie szybko rośnie wskaźnik inteligencji IQ, o 15 punktów w skali pokoleniu (odkryte naukowców z Cornell University, potwierdzone badaniami na całym świecie). No comments :) (...) Ostatnio też odbyło się najzabawniejsze zebranie redakcyjne, w trakcie którego poruszyliśmy wiele różnych ważnych tematów, m.in. zwartości szafeczki w pokoju Fenixa, czyli winka i całkiem pokaźnej butelki wody ognistej. Dziadu zaś poruszył nawet dodatkowa TRZY piwa (limit jego zdolności oszukuje w granicach dwóch) i zaczął zmieniać kolory na twarzy od jasnobursztynowego poprzez kwiatoczerwony do głębokiej purpury. Skończyło się tym, że chłopak złożył mszę rożnych obietnic ('zajmę się wszyś stkim!'), z których nie wiadomo jak się wywiąże, za co został przemianowany na DZIODA, a następnie posowany na rycerza Dziadaj. W godzinkę po zebraniu Mazur podesłał mi SMS-a o treści 'Dziad raz' ^&^ redakcje @tunku!'). Na koniec pozdrowienia dla Kijano (aby!) oraz 2x życzenie 1) dla Was wszystkich wszystkiego najlepszego w nowym roku; 2) happy birthday Ayu!!!

Najbardziej irytujące gra: DYNASTY WARRIORS 3 na Hord (choć prywatnie daję tej grze "9").

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie popierdołkowete gierki

aktualnie męczy: GTA:VC



Postanowiłem, że w tym roku nie wyłądzę na Księżycu, ma zostanę prezydentem USA i nie zarobię milione dolarów. Echh, oględzo teraz będzie, bo sami wiecie jak to z postanowieniami bywa. Nie zawsze udaje się je zrealizować. (...) Po raz drugi w życiu nieopatrznie wkleiłem do knajpy, gdzie odbywał się zlot łonetowych czatowczor. Zgraza, tysiące łodzi pytających Cię o czatową kisywkę i przedstawiających się jako mka_karwa, Krzysiu17 czy inny Ewald43. Zostałem wzięty za czatowcza, ale tylko kulka w łeb (...) W łepetynie zaświtał mi pomysł - może by tak wyciągnąć jakąś ofiarę na światło dzienne? Szum medialny wywołę sławą, nimfomanki i darmowe drinki. Ech, nic, niestety, nie udało mi się zwęszyć. Apeluję więc: Wszystkie osoby mogące mieć jakieś papiery na HIV'a proszone są o kontakt osobisty, przed wejściem do baru "Stokratka" 30 lutego br. Darczyńca może liczyć na moją wdzięczność do grobowej deski i autograf artystki znanej kiedyś jako Shazza. Pozdrowienia dla IRC-owej ekipy Yahko&Teruo, pani Stefy za Swierklonca i pensjonariuszy Domu Spokojnej Starości w P. No to pyrsk, ludkowie (...) PS Odpowiednie służby chciałbym poprosić o przełączanie pogody na "Tropiki 6 lipca". Koniec czerwca też może być.

Najbardziej irytująca gra: wszystkie platformówki

Mazzi

mazursan@psxextreme.pl

dziedzina: Newskulowe

aktualnie męczy: Elvira 2, Lunar Legends, MGS2:S, TY:TTT



Podczas zebrania redakcyjnego byłem świadkiem [ironia on] NIEBYWAŁEJ odporności Dziada na alkohol [ironia off]. Więc to tak pije Warszawa! Będąc pod ciągłym wrażeniem wyczynów Dziadoya, razem z Gandzielfem i Ewcią zdecydowaliśmy się spędzić sylwestra w stolicy. 30% miasta przypomina radziecki film propagandowy, kiedy 10% to bezczelna zrzynka z krakowskiego Śródmieścia!:) Kiedy po długim spacerze zaskoczyliśmy u Roxtara, rozpoczęło się trzydniowe szaleństwo: zdążyliśmy skoczyć do kina na Harri Portera (siedzące naprzeciwko pięciolatki dziewczynki oglądając scenę z bazyliszkiem zmieczyły krzesełka), zapsuć i imprawić Xboxa, spróbować bywałów pl.rec.gry konsole (pozdro!) i w końcu porządnie POGRAĆ (6 konsol, yeah!). Kiedy wróciliśmy do Krakowa, wpakowałem się prosto w kurkowkę i skończyła się na kolejnej zarwanej nocce. Kilkudniowy brak snu mo swoje konsekwencje - w pewnym momencie przeżyłem schizo mordaczej chemki zlowieszczy ogląd gapił się na mnie z boku. Przyciemniał kolorowe światełka, jakby czekał na chwilę nieuwagi, żeby zmiencko zaatakować! Chwyciłem szalona za gałąź i wyniosłem z pokoju. A kysz! Kuloj bombkę!

Najbardziej irytująca gra: Irritating Stick:)

Haro & Tusia z Wałbrzycha

dziedzina: Survival na 2P, również w łóżku:)

aktualnie męczą: bełtrów



Haro: Ubiłe... dochodzę już! **Tusia:** Ouuu.. przecież widzę, że dochodzisz... do ostatniego bossa. Rozwal mu rylo! **H:** Cii nauchnił! Ale łotoł. Gdzieśmy? **T:** Nie wiem ale syf, wygląda gorzej niż szpital w SILENT HILL. **H:** Hmm, to Nyde Park? **T:** Racje, niby podobnie, a jednak wyższy standard. I było tanim Klojem. **H:** Ano Święta za nami, a po sylwestrowej imprezie zostały tylko opłaznione kielnoki i pokryte gumki. **T:** Zgadza się (no to mamy problem walki jak małży Gamery). Lecz my jak na teraz mamy dla Was wieści z ciemniejszej niż PE strony świata. Na furczący odbyt NIV at W kinach puszczają megahit z Michołem Win(s)zerem w roli głównej "Pleyman. Progenitura" (dziewicze wstęp 4 free!!!) Zaproszony! **H:** Zos developerzy rodzą sporo ciekawych szpili, ale duże samych odgrzewanek, za co mają klapsa w dziąsło! **T:** Nie piłuj mordy i pisz dalej! Topici nam się skończyły, więc wyrywać mi stąd czytać (tzn. oglądać obrazki) dalej nju Extrimo! **H:** A tera pozdro: Unkel Peter, G(P)leyman, RAO i Horace (gdzieś się takiej gęby nabawił?). A my tymczasem zaliczymy numerek ten numerek 'extrima'. Na czym my to? Aha! Ouuu..

Ulubione laski z gier: Kitana i Mileena

W międzyczasie odbyły się dwa konkursy na zg(Red)e, w których z entuzjazmem wziąłem udział. Wątle umiejętności pisarskie zastąpiłem GÓRĄ pomysłów (niektóre weszły w życie), co spodobało się wymagającemu Ścierze [S. nie podłuzu się z tym "wymagającym"]. Petrząc przez pryzmat czasu na te początki i pierwsze teksty, widzę jak sporo wyniosłem z tej współpracy. Nie tylko poprawiłem jakość tekstów (przynajmniej tak mnie się wydaje [Ś. i dobrze Ci się wydaje - pisałeś gorzej niż zuł spod budki z piwem]), ale nabyłem przy okazji jeszcze więcej bezcennej dla tego zawodu wiedzy. Jak się później okazało, laureaci konkursu mogli odbywać na łamach pisma "praktyki". W ten sposób wyłonił się m.in. Doktor Nauk Wszelakich - Brodek. Tuż po ogłoszeniu wyników II edycji konkursu, dostałem wraz z innymi ćwokami (Dziadu, Req oraz nie udzielający się już Fronk) tajemniczego maila, w którym "Pan Redaktor Naczelny" wstępnie wprowadził nas w temat. Bez chwili zastanowienia przyjąłem ciepłą posadkę praktykanta, aby po długich miesiącach praktyki, tj. od #40, uzyskać status współpracownika ( ). Zanim wkręciłem się do PE, zadebiutowałem w magazynie GAMEStation (pozdrowionka dla eks-redaktorów!), gdzie powierzchownie dowiedziałem się "o co chodzi jakby". Dalem o sobie znać również na łamach serwisu konsolowego www.GameOnly.com.pl, długi czas zasilając stronkę newsami/zapowiedziami.

Progi Redakcji pierwszy raz przekroczyłem przy okazji turnieju TEKKEN 3, organizowanego swego czasu przez konkurencję. To właśnie tam poznałem tego farfocla Raqa, wtedy nie będąc jeszcze świadom jego zrytej psychiki). Z dworca głównego odebraliśmy resztę adresatów tajemniczego maila - Fronka oraz Dziada. Do tego ostatniego baliśmy się wręcz podejść, aby zadać nasuwające się pytanie "Czy jesteś Dziadem?" - w obawie o utratę zębów,) Na szczęście Dziedu to tylko menel z wyglądu, co zresztą potwierdził ostatnio swoją "nadzwyczajną" wytrzymałością przy kielichu - ot, taki z niego ścierśluch. ( ) Próg tego, co nazywano Radekcją (bardziej pasowało określenie "śmietnik"), przekroczyłem pawnym krokiem... aby po chwili doznać szoku! "Postecie z >>kreskówki<< ożyły! Jaaa, to jest TEN Ścierа! Koleś z obrazków! On naprawdę żyje!" - takie oto myśli krążyły po mej głowie. Z niedowierzaniem patrzyłem na tą, jak się szybko okazało, całkiem sympatyczną i niezwykle "piskliwą" mordę. Z racji mojej przewlekłej sklerozy nie przypominam sobie, kto jeszcze wtedy smrodził w Redakcji (...) Usiedliśmy, pogralismy, po czym zostaliśmy porwani do pokoju "socjalnego" na wstępną rozmowę przy piwku. Trzy "chmielone" wystarczyły, abym wylądował w kiblu - rzygając i niszcząc tamtejsze kafelki (o czym do dzisiaj nikt oprócz Raqa nie wie [Ś. tylko Ci się wydaje]). Jakimś cudem doczołgałem się do korytarza, gdzie po wyczerpaniu się bateni - padłem na podłogę. Gdy później Ścierа zapytał mnie, o czym była mowa na zebraniu, z szyderczym uśmieszkiem opowiedziałem... "nie pamiętam", ze co dostałam swój pierwszy opierdziel (takich rzeczy się nie zapomina.) [S. ja nie zapomnę, jak Ty wyszedłeś do ubikacji, a gdy po godzinie nie wróciłeś, poszedłem na zwiady - okazało się, że śpisz na klatce schodowej. Ale to nie koniec. Gdy Cię obudziłem, powiadziałeś ze zaraz przyjdziesz do pokoju, ale po następnych kilkunastu minutach znalazłem Cię śpiącago, tym razem naprzeciwko redakcyjnych drzwi. Chyba nie miałeś siły nacisnąć na klamkę, hehe] Tak na marginesie kiedy pewnego razu wybraliśmy się z Raqiem na zebranie redakcyjne i byliśmy TUŻ przy drzwiach, ten przerażającym głosem wydukał "Playman, albo wchodzisz pierwszy, albo ja wracam do domu".

Od tego czasu ekipę zasiliło kilku nowych członków: KILu, Pingwin i Mazur to tylko garstka z nich, która przederła się przez gąszcz partycypantów. Musicie jednak wiedzieć, że droga przez którą przeszli Redaktorzy PE jest obrawowana trudnościami. Dlatego nieuczciwe byłoby gdybym utrzymywał, że dostanie się do tego "szmatławca" jest rzeczą łatwą. A to z prostej przyczyny: zespół tworzący PE jest na dzień dzisiejszy kompletny i jedynie wyjątkowa jednostka miałaby szansę zaistnieć na jego łamach. W tym miejscu zapewne wielu z Was zapyta "Jaki jest więc idealny przepis na zg(Red)a?". Niestety, muszę Was zmartwić, bowiem takowa "receptura" nie istnieje. Jeżeli uważasz, że mógłbyś podołać niebotycznie wygórowanym wymaganiom stawianym przez "kierownictwo" i prawe rynku, możesz spróbować swoich sił. Musisz podejść do sprawy poważnie, z duzym samozaparciem i zaangażowaniem. Bez wiedzy, masy pomysłów i odpowiedniego warsztatu pisarskiego, nawet nie masz co marnować swojego czasu. Bowiem "gupków", pokroju HIV'e, Allene czy Innych Myszaqów od recek/opisów, jest już wystarczająco wielu.. [[playman] [Ś. jesteś pewny? A ja właśnie szukam osoby ze Śląska do robienia opisów w bardziej "profesjonalny" sposób - wymagana znajomość programów graficznych takich jak Corel czy Photoshop]

STAR WARS JEDI OUTCAST JEDI KNIGHT II

Kiedy w 1996 r. gra DARK FORCES zawitała na PSX'a, okazała się tanią konwersją z PC, z dużo gorszą oprawą i upierdliwym sterowaniem. Po kilku latach kolejna odsłona serii powraca na konsole. Czy powtórzy los poprzedniczki?

W JEDI OUTCAST wcielamy się w postać Kyle'a Katarna, związanego z rebeliantami-najemnika. Moc zawsze była w nim silna, ale kiedy pragnienia zemsty niemal sprowadziło go na ciemną stronę, złożył swój miecz i postanowił nie korzystać więcej z nadnaturalnych zdolności. Teraz przeznaczenie daje jednak o sobie ponownie znać i tylko powrót na ścieżkę Jedi umożliwi ocalenie bliskiej mu osoby, a także powstrzymanie zbliżającego się nieuchronnie zagrożenia. .



W trakcie swojej wędrówki przemierzycie 25 leveli, w tym m.in. prowadzoną przez Luke'a Skywalkera 'Akademię Jedi', Bespin Cloud City i Nar Shadaa. Potencjalnych nabywców od razu uczulam na monotonny początek - 35% czasu gry trzeba spędzić na bieganiu po ciągnących się w nieskończoność korytarzach, przełączaniu przycisków i rozwiązywaniu zagadek. Gra nabiera jednak rumieńców w momencie, gdy w końcu chwytamy za miecz świetlny i stopniowo odzyskujemy utracone zdolności. Po ukończeniu misji uzyskujemy kolejne moce, pod koniec gry ciskamy piorunami nie gorzej niż Imperator, a patrząc na sposób w jaki dusimy przeciwników, sam Lord Vadar byłby z nas dumny! Kyle doskonali w trakcie gry umiejętność walki mieczem świetlnym, korzystając z 3 różniących się od siebie technik walki. Mamy do dyspozycji cały arsenał konwencjonalnych broni, m.in. energetyczną kuszę, guny, działka, wyrzutnię rakiet, miny, granaty. Całą uwagę skupia jednak rozbudowany system mocy, wraz z mieczem świetlnym, rzucając inne zabawki na dalszy plan. Wypasione bronie znajdą jednak swoje zastosowanie w końcowej części gry, kiedy wielokrotnie przyjdzie nam odpierać chmary napierających szturmowców.

Sterowanie jest dość funkcjonalne. mamy kilka sposobów konfiguracji klawiszy, poruszamy się za pomocą gałek (możliwość ustawienia czułości), a Inventory, moce i bronie przewijamy za pomocą D-pada. (...) Całkiem nieźle prezentuje się rozbudowany tryb Multiplayer. Poza standardową potyczką z kumplem na Split Screanie mamy do dyspozycji kilka innych trybów, umożliwiających drużynową grę. Szpil nie wykorzystuje Xbox Live!, ale na pocieszenie oferuje pojedynki z botami, które prezentują całkiem przyzwoity poziom AI.



■ Nie ma to jak wzorem Rambo chwycić za ulubioną giwerę i pokazać grupie pustogłowych szturmowców, kto w tej bajce ustala reguły gry!

JEDI OUTCAST wykorzystuje zmodyfikowany engina QUAKE 3: TEAM ARENA, który umożliwia generowanie olbrzymich lokacji (vida olbrzymie hangary statków, czy choćby wielopoziomowe Cloud City). Grę wzbogacają liczne przerywniki filmowe - przy konwersji z blaszaka poddano je zbytniej kompresji i rozmyciu, w efekcie czego są mdłe i psują ogólne wrażenie. Modele postaci są ładnie oteksturowane, a animacja jest bardzo płynna, choć liczba klatek spada podczas wielosobowych potyczek w trybie Multiplayer. Kyle wykonuje efektowne, akrobatyczne piruety, wzbijając się wysoko w powietrze i zadając precyzyjne cięcia mieczem świetlnym. Broń pozostawia na ścianach wypalone ślady i, co ciekawe, można jej również użyć jak bumerangu, rzucając wirujące ostrze w nadchodzącego wroga.

Mocnym atutem gry jest swojska warstwa dźwiękowa - znane z filmu odgłosy laserów, sympatyczna piknięcia jednostek R2D2, charakterystyczny dźwięk przecinającego powietrze miecza świetlnego, czy w końcu nieśmiertelna oprawa muzyczna Johna Williamsa budują filmowy klimat i podkreślają dramatyzm wydarzeń. Miłym akcentem jest udział Billy'ego De Williamsa, który użycza głosu postaci Lando.

JEDI OUTCAST to udana połączenia gry TPP i FPP, które nie odbiega znacznie od blaszakowego pierwowzoru. Wszyscy fani gwiezdnej sagi otrzymali w końcu wciągającą i prezentującą przyzwoity poziom pozycję, która pozwala wczuć się w klimat filmu i dostarczy z pewnością kilku godzin wspaniałej rozrywki. Moc jest tym razem z nami!□









■ Dopiero krzyżując z kumplem miecze w efektownym trybie multiplayer, docenicie potęgę ciemnej strony mocy! Gińcie, dziadaye!

Nie zawiodłem się ani trochę



No kontynuację rewelacyjnej gry, jaką swego czasu był pierwszy "dżedaj najt", czekałem z niecierpliwością całe lata. I nie mogę powiedzieć, że jestem nią zawiedziony. Grafiko cieszy oko, postacie są świetnie wymodelowane, a wnętrza nieodmiennie kojarzą się z serią filmową (czytaj: klimat zachowany). Muzyka jest wspaniała i potęguje klimat Gwiezdnych Wojen. Fani niech łykają bez zastanowienia... Reszta też.□ [kleju]

Ocena: 8+

WERDYKT

MAZZI

LUCASARTS STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 7

Players 1-2

Memory Unit

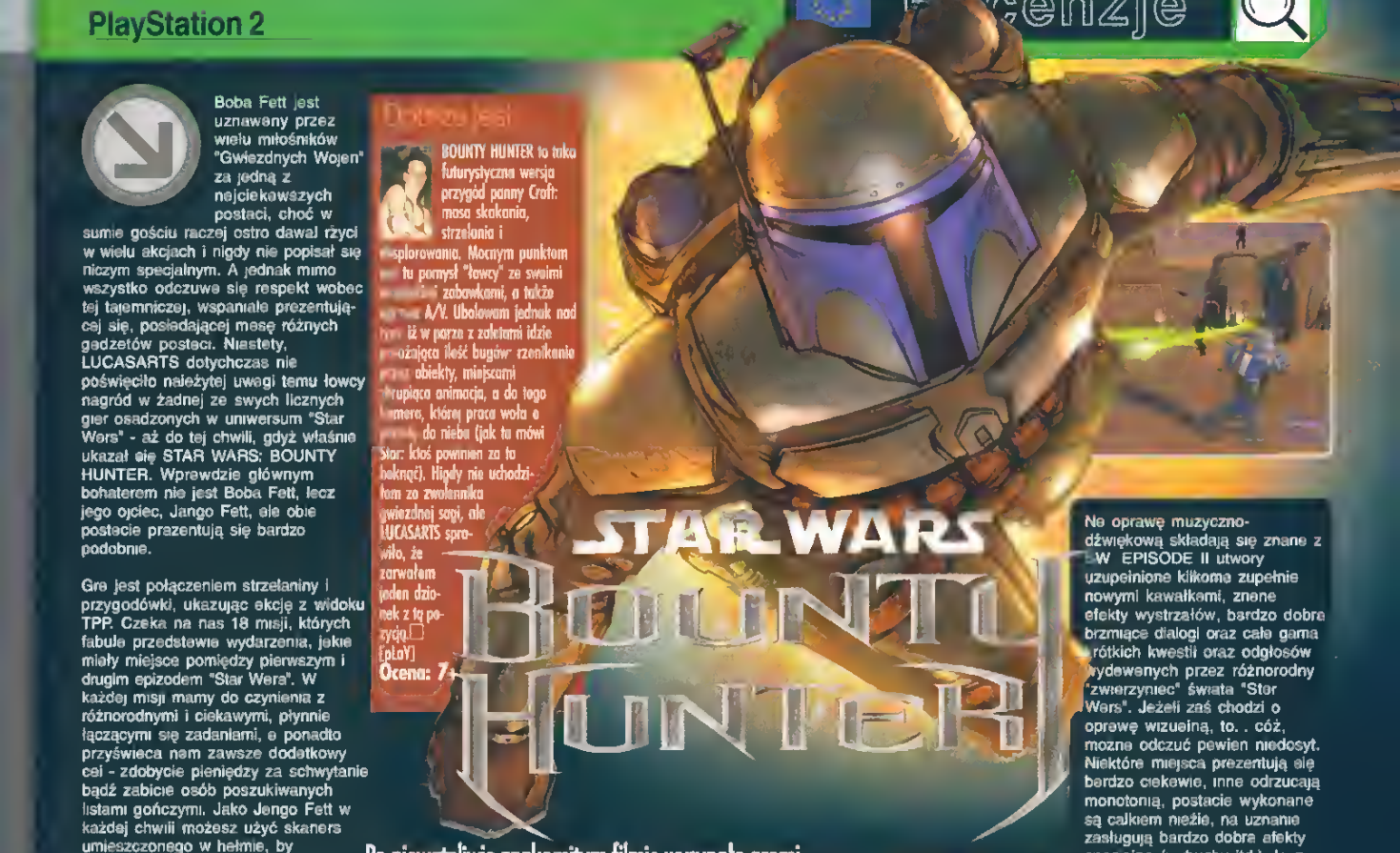
7+

9

PLUSY	MINUSY
▲ klimat "Gwiezdnych Wojen"	▼ początek gry
▲ walki mieczem świetlnym	▼ trochę zagadki
▲ sterowanie	

OCENY ZGREDZIOLI:

Wkrótce dostępna będzie i ta wersja (nieco gorsza z uwagi na przycinanie framerate'u i gorsze sterowanie)



STAR WARS BOUNTY HUNTER

Boba Fett jest uznawany przez wielu miłośników "Gwiezdnych Wojen" za jedną z najciekawszych postaci, choć w sumie gościu raczej ostro dawał rzyci w wielu akcjach i nigdy nie popisał się niczym specjalnym. A jednak mimo wszystko odczuwa się respekt wobec tej tajemniczej, wspaniale prezentującej się, posiadającej masę różnych gadżetów postaci. Niestety, LUCASARTS dotychczas nie poświęciło należytej uwagi temu łowcy nagród w żadnej ze swych licznych gier osadzonych w uniwersum "Star Wars" - aż do tej chwili, gdyż właśnie ukazał się STAR WARS: BOUNTY HUNTER. Wprawdzie głównym bohaterem nie jest Boba Fett, lecz jego ojciec, Jango Fett, ale obie postacie prezentują się bardzo podobnie.

Gra jest połączeniem strzelaniny i przygodówki, ukazując akcję z widoku TPP. Czeka na nas 18 misji, których fabuła przedstawia wydarzenia, jakie miały miejsce pomiędzy pierwszym i drugim epizodem "Star Wars". W każdej misji mamy do czynienia z różnorodnymi i ciekawymi, płynnie łączącymi się zadaniami, a ponadto przyświeca nam zawsze dodatkowy cel - zdobycie pieniędzy za schwytanie bądź zabicie osób poszukiwanych listami gończymi. Jako Jango Fett w każdej chwili możesz użyć skanera umieszczonego w hełmie, by sprawdzić, czy możemy liczyć na nagrodę za unieszkodliwienie którejś z widocznych na ekranie postaci. Skanowanie postaci zostało ciekawie przedstawione, ukazując nam różne dane na temat wskazanego przestępcy i sam patent wart jest pochwały, lecz, niestety, autorzy pokpili sprawę w kwestii wygody w sterowaniu. Nawet jeżeli zalatwimy poszukiwanego przeciwnika, nie dostaniemy za niego nagrody, jeżeli wcześniej go nie namierzymy skanerem i zaznaczymy ("kwadrat"); jakby tego było mało, po unieszkodliwieniu oponenta należy jeszcze do niego podejść i upomnieć się o nagrodę. Sam proces namierzania przeciwnika wymaga przełączenia aktualnie używanej broni na skaner, przejście do widoku FPP i ręcznego najechanie wskaźnikiem na wybraną postać (można zoomować) W trakcie całej operacji jesteśmy unieruchomieni i bezbronni - i przez to często można zapomnieć o łapaniu konkretnych przestępców w zaludnionych obszarach, gdy dochodzi do konfrontacji z licznymi grupami przeciwników, co jest tu chlebem powszednim

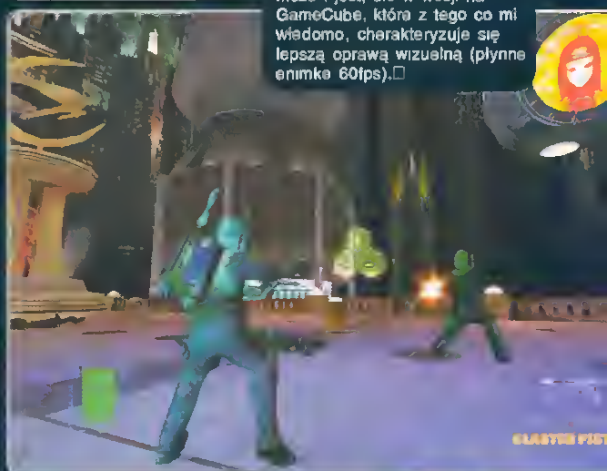




Wprawdzie Jango potrafi walczyć wręcz, lecz do jego dyspozycji oddany jest całkiem pokaźny ekwipunek służący do eliminacji wrogów. Dwa pistolety laserowe (blastery), którymi można strzelać do dwóch przeciwników równocześnie (można także wisieć trzymając się krawędzi jedną ręką, prując ogniem z blastera trzymanego w drugiej dłoni), linka umożliwiająca błyskawiczne skrępowanie oponenta, umieszczony na przedramieniu miotacz ognia, wyrzutnie strzałek, rakiety, karabin laserowy i snajperski, a także granaty. Oczywiście nasz bohater posiada także słynny plecak odrzutowy, umożliwiający krótkotrwałe wzbicie się ponad ziemię i manewry w powietrzu, co pozwala osiągać wyżej położone miejsca, a dzięki wspaniałym zdolnościom manewrowym przydaje się także w trakcie ostrzejszych walk z przeciwnikami.

Po niewątpliwie znakomitym filmie wysypało gromi troktującymi o wydarzeniach nawiązujących do drugiego epizodu "Gwiezdnych Wojen". I wreszcie LUCASARTS poruszyło temat najsłynniejszego łowcy nogród tego uniwersum.





Ne oprawę muzyczno-dźwiękową składają się znane z W EPISODE II utwory uzupełnione kilkoma zupełnie nowymi kawałkami, znane efekty wystrzałów, bardzo dobre brzmiące dialogi oraz całe gama krótkich kwestii oraz odgłosów wydewenych przez różnorodny "zwierzyniec" świata "Stor Wers". Jeżeli zaś chodzi o oprawę wizueiną, to. . cóż, mozne odczuć pewien niedosyt. Niektóre miejsca prezentują się bardzo ciekewie, inne odrzucają monotonią, postacie wykonane są całkiem nieźle, na uznanie zasługują bardzo dobre efekty specjalne (wybuchy itd.), lecz wszystko kładzie na dechy enimacja, wraz z problemami związanymi z kamerą oraz sterowaniem, a także odczuwelną od pewnego momentu monotonią ekcji zasadniczo obniże ocenę gry. Mogio być znacznie lepiej i być może i jest, ale w wesji na GameCube, która z tego co mi wiedomo, charakteryzuje się lepszą oprawą wizuelną (płynne enimke 60fps).□

Dobrze jest

BOUNTY HUNTER to taka futurystyczna wersja przygód panny Croft: masa skakania, strzelania i eksplorowania. Mocnym punktem jest tu pomysł "łowcy" ze swoimi zabawkami, a także A/V. Ubolewam jednak nad tym, iż w parze z zaletami idzie przerażająca ilość bugów: rzenikanie przez obiekty, migającymi animacja, a do tego kamera, której praca woła o pomstę do nieba (jak tu mówi Star: ktoś powinien za to beknąć). Nigdy nie uchodziłem za zwolennika gwiezdnej sagi, ale LUCASARTS sprawiło, że zarwałem jeden dzionek z tą pozycją.□ [pLaY]

Ocena: 7+

WERDYKT

LUCASARTS STRZELANINA

KALI

GRYWALNOŚĆ: 7

7

6+

PLUSY

- fabuła i ciekawie poprowadzone wydarzenia
- główny bohater i jego ekwipunek
- patent ze zdobywaniem nagród i skanerem

MINUSY

- niedopracowane sterowanie
- kamera
- tępa animacja

OCENY ZGREDZIOLI: ŚCIERA 6+ NOŚNIK - DVD

Wersja na GC (patrz krótkie info w recenzji) w chwili obecnej powinna być już dostępna



STAR WARS THE CLONE WARS

Spostrzeżenia z ciężkiego więzienia. Czy nie zauważyłeś, że ostatnio wszyscy jadą w tym samym kierunku? Nowe "Matrixy" szykują widza na wielką batalię, kolejne odcinki "Władcy Pierścieni" robią dokładnie to samo... a Epizody "Gwiezdnych Wojen"? Bitwa jak się patrzy! Wydana właśnie gra CLONE WARS dokładnie na tym militarnym zemleszaniu opiera swoją siłę. Ciekawe. Do tego zestawu już niedługo dojdzie nam wojna USA z Irakiem (czy Saddam tylko mi przypomina Mariana po tuningu?), wojna płci, ewentualnie wojna o zimne piwo w knajpie i winietki na autostradach... Czy tylko ja mam wrażenie, że niebezpiecznie zbliżyłem się do nominacji za najbardziej idiotyczne wprowadzenie?

Naokoło śmigają szturmowce wroga, w dole przetaczają się kolejne grupy żołnierzy, latają pociski, eksplodują jakieś pojazdy. To tak, na dobry początek - mocna zaleta tej produkcji. Cały czas coś się dzieje - bywa dynamicznie, rzadko czujesz się sam. I tak powinna wciągać Cię współczesne gra akcji! Dobrze wykonana modele wszelkich maszyn (fajny design, widać ruchome części), przystępne opracowane tereny kolejnych planet (choć nie obyło się bez sztucznych ograniczeń), urozmaicone zabudowania,

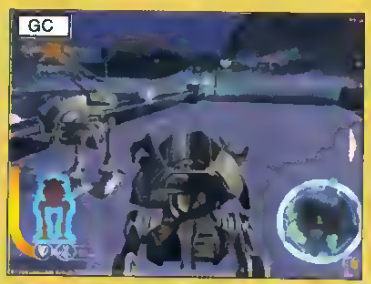


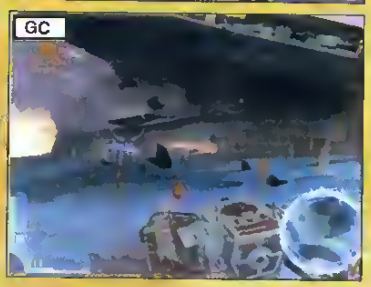
spektakularne wybuchy i smugi przecinające powietrze. Poziom naprawdę fachowy - nie licząc tylko zbyt topornie wyciosenych postaci i niestety zbyt często przycinającej animacji (stąd obniżona ocena ze grafę).

Generalnie bierzesz udział w wydarzeniach kończących film "Atak Klonów", bawiąc się już w konkretne ingerowania w wojenne ruchy. Developer wrzuca Cię w skorę młodego Anakina, Obiego, czy Mace Windu, dając do wykonania 16 naprawdę ciekawych misji (ze niespecjalnie długich, to inna sprawa). Przyjdzie Ci więc ochraniać konwój przewożący wojowników Jedi, ścigać meszyny szpiegujące, niszczyć olbrzymie,



statku? Popatrz, to pewnie taz umknął mojej uwadze wniosek, że takie ujęcie akcji skutecznie wciąga, nie pozwalając się nudzić. Ech, skoro tego wszystkiego się nie dowiesz, niech osłodą będzie Ci informacja, ze w "późniejszych" misjach konsola służy Ci wsparciem, obdarzając pomagierami reagującymi na proste komendy (przegrupowanie, atak itd.). Jest niezle!





Krótko gro-reklomówko dodawano rozem z pop-carnem na seanse "Gwiezdnych Wojen"? Możliwe, ole za ta zdecydowonie przyjemniejszo niż lolki z nodrukiem "Obi-Ci-Zrobi" i łodniejszo od kopci z mordą Yody!

startujące transportery znane z filmu, przenosić oddziały własnych wojsk, przebijać się na nogach przez rozgorzałe pole bitwy, planować zasadzkę na kolumnę pojazdów wroga... Czy aby nie zapomniałem wspomnieć, ze do dyspozycji oddano Ci przeróżne pojazdy? Czy nie poinformowałem Cię, ze będziesz biegał jak pomyłony, wesoło machając mieczykiem, jeździł czymś na kształt zbrojnego poduszkowca, śmigał szybkim skuterem, a takze rozwalał wrogów w powietrzu, korzystając z solidnie uzbrojonego

Wypuszczono dwie wersje docelowa - na PS2 i tościaka NINTENDO. Choć merytorycznie podano to samo, trudno będzie ukryć (nawet w krzakach obok domu pani Mokotowej), ze GameCuba radzi sobie zdecydowanie lepiej. Wprawdzie nadal uświadczysz tutaj szarpiącą animecję (na PS2 jest to zdecydowanie mocniejsze), a do tego skutecznie zubożono dźwięk, to jednak tekstury mają wyższą rozdzialkę i ogólnie lepiej opisują pole batalii. Do tego GCN posiada tryb dzielący ekran dla 4 kolezków! Jednym słowem przyjemniej śmiga się na GaCku, czego nie zapomniałem uwzględnić w "ocenianczce", tłumacząc się przepiciem i szronem na oknach... Nie zmienia to jednak faktu, za na drugim PlayStation rozgrywka wciąż wypada zajmująco, ciesząc różnorodnością trybu Multiplayer (można sobie przyciąć w Splicie na dwóch/LINKując konsole, korzystając z Deathmetchu, zespołowej betalll czy wspólnego trybu Survival), a takze efektowną semotną kampanią. Dobra, lekka produkcja.

Jestem za - klimat rozwalał



KLONE WARS to ostra jatka z OGROMNYM rozmachem strzelaniny! Śmiganie naziemnymi pojazdami przypadło mi do gustu, ale to, co się dzieje podczas latania i hasania, psuje smak całej gry. Podobają mi się zróżnicowane misje oraz niebagatelny klimat (podobnie jak w REIGN OF FIRE): wokół huczy i buczy - czuć klimat wojny i magię STAR WARS. Niestety, za animację zabrali się nieodpowiedni ludzie, a i graficy mogli się znacznie bardziej postarać. Jesteś fanem sagi GW? Łykaj bez obawy, nie zawiedziesz się! [PLAY]

Ocena: 7



WERDYKT MYSZAQ

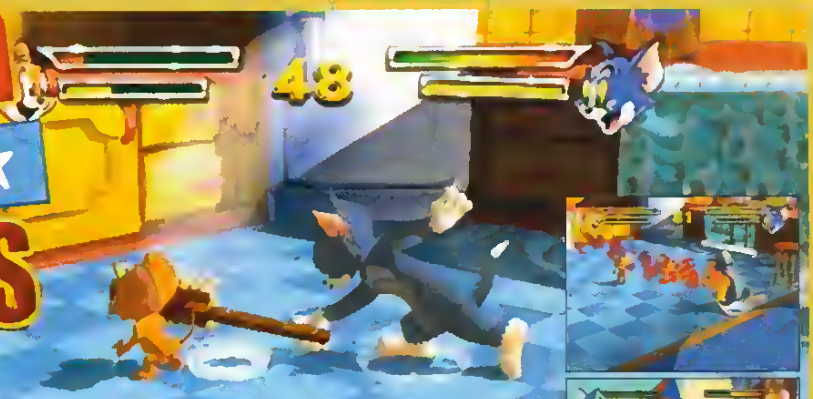
LUCASARTS STRZELANINA

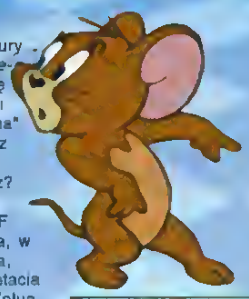
GRYWALNOSC: 7

PLUSY	MINUSY
▲ wojna, zamieszanie	▼ mocno szarpiąca animacja(PS2)
▲ różnorodność misji	▼ krótki czas gry
▲ Split Screen dla 4 Graczy(GC)	▼ słabszy, "płaski" dźwięk(GC)

OCENY ZGREDZIOŁÓW: SCIERA 6+, KLEJU 6+

TOM and JERRY WAR of the WHISKERS





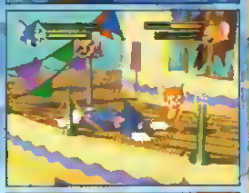
Uciekaj myszko do dziury - ew chciałoby się powiedzieć: "złap za bazookę wyzwól się spod tyranii zawszonego sierściucha" Ale nie zawsze to mysz musi być napastowana przez kota, nieprawdaż?

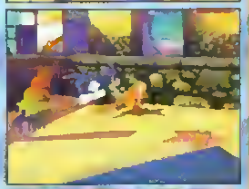
TOM&JERRY WAR OF THE WHISKERS to gra, w której zadaniem Gracza, wcielającego się w postacia z rzakomej kreskówki (plus support. m in Spike, Butch i Nibbles), jest nastukanie po łbie przeciwnikowi Tyle z grubsze. Biegając po mocno ograniczonych gabarytowo arenach (np mini-plaza przed hotelem kuchnia) trza zbierać losowo ukazujące się gadżaty, w dodatku w teoretycznie losowych miejscach, i rozwalać je na oponencia "Bronie" zostały podzielone na 2 główna grupy do "perswazji bezpośredniej" (np kij bajsbolowy lub miotła, którą trzeba walnąć bezpośrednio w paszczę) oraz "hirebello-wo-niespodziankowej" (wszelkie śmieci, którymi

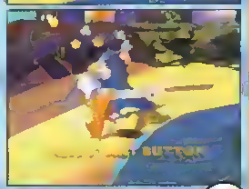


można ciskać na odległość, trza dodać, ze rez, a także jego efektywnosć zelezą od tego, jak długo nabijasz stosowny pasek, przy czym musisz pamiętać, Iz w trakcia procesu jesteś bezbronny) Oprócz tego postacia okładają się pięściami i nogami, naturalnia w zwarciu, a i mogą zazyć od czasu do czasu magicznego Wywaru Siły, czyniącego cuda,)

Jako za gra jest przezneczona dla dzieciaków, nie jest wymagająca Prosta, intuicyjna sterowanie, małe, ale posiadające minimum "dwa poziomy w górę" arany zmegań, no i wyśmienita oprawa. "Wyśmianita" to przesada, ale bardzo "przystojna" animacja popyle bez zająknięcia, kolorowe postacie (notabene bezbłędnia animowane) i areny mogą wpasć w oko i tylko grywalność nieznacznie odstaja No, niestety, koń tez chciałby banana.. czy jakoś tak. Atutam gry jest możliwość szarpnięcia we cztarech (Vs Tag-team), ale to za mało, aby okrzyknąć ją hitem Mimo wszystko, jaśli masz beniaminka w wieku 5 - 10 lat, rozwaz tę propozycję □







WERDYKT

NEWKIDCO	INNA
6	7 6

PLUSY	MINUSY
▲ fajna dla miłośnikow	▼ nie dla... konia banan?
▲ gagi na ekranie	

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 6

HIV

6

NOSNIK CD

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

sklep polecany przez:
PSX.NET.PL



www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

Katalog z ofertą bezpłatny

NAMAX





- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł



STARFOX ADVENTURES

ażnym krokiem podążasz w stronę widocznych zabudowań. Gdzieniegdzie rosną palmy, w kryształowo czystych strumieniach śmigają ryby, tu i ówdzie leniwie przeciągają grzbiet mieszkańcy planety - dinozaury. Ukryta przed niepowołanym okiem wśród skamieniałych drzew wioska. Kilkanaście drewnianych chat i czuwające nad domostwami totemy. Znad wody unosi się niepokojący opar, potęgując egzotyczną i mistyczną atmosferę. Jest klimat. Tak, tego niewątpliwie nie można odmówić najnowszemu produktowi RARE na konsolę NINTENDO. Czy ostatniemu? Nie mnie o tym wyrokować - świat jest dziwny i kto wie, jakie jeszcze czekają nas niespodzianki.

Planeta Dinozaurów jest jednym z tych światów, które przemierza się z przyjemnością ciesząc miłę z krajobrazów jakich próżno szukać w naszym najbliższym (a i dalszym też) otoczeniu. To taka "gra wycieczkowa". Nie ma oczywiście co marzyć o atmosferze wiszącej w powietrzu przygody, jaką oferowała ZELDA 64. Chwileczkę, jaka ZELDA? Ano, ta, na której założeniach wybitnie wzoruje się SFA. O plagiacie nie może być mowy, bo swego sporego wsparcia użyczył projektowi pan Miyamoto i przez to na każdym kroku rozpoznamy koncepcje znane z przygód Linka (sterowanie, typ zagadek, przedmioty).

Dobrze znany w systemie Lylat pilot Fox McCloud otrzymuje zadanie ratowania Planety Dinozaurów spod tyranii Generała Scales. Dokona tego w konwencji action-adventure z mocnym naciskiem na przygodę. Podaj przedmiot, przynieś przedmiot, pozamiataj wrogów, rozwiąż zagadkę, porozmawiaj z kimś i niejako przy okazji odwiedź różne ciekawe miejsca. Wszystko wydaje się być w porządku.

Do czasu jednak, gdyż gra oprócz tego, że jest klimatyczna, jest też straszliwie nierówna. I to w niemalże wszystkich aspektach. Odwiedzamy jedną lokację i bawimy się świetnie, rozkładając na części pierwsze dobrze przemyślane zagadki - np. quiz polegający na dopasowaniu przedmiotu do hologramu przedstawiającego lokację w której ów przedmiot można znaleźć. Niby nic spacjalnego, a daje sporo radochy, dowodząc jak wiele szczegółów otaczającego świata zapamiętaliśmy. Za chwilę znowu można się pociąć z powodu upierdliwych pomysłów zasadzających się na przeświadczeniu, że przafajne musi być strzelanie do przełączników aktywujących jakąś wajchę, kryształki strącane z roślin, to do tego, a to do tamtego. W ZELDZIE wszystko szło tak.. po prostu, a tu jakoś tak na siłę. Na szczęście ktoś podtrzyma nas na duchu. Pora na autoprazantację drugiej obok Foxa postaci z którą spędzimy sporo czasu i może nawet polubimy. Tricky, ukłon się ładnie.

Tricky jest w trakcie przygody asystą Foxa i służy mu zarówno wyczulonymi zmysłami, jak i komendami Sidekick. Zazwyczaj z ich pomocą znajdzie w ziemi istotny przedmiot/sekret, wygrzebie jakiś tunel czy stanie na przycisku. Używania komend wyczerpuje Trickiego i trzeba go karmić specjalnymi grzybkami(?). Jako że grzybki owe szybko uciekają (?) należy zdzielić je w łeb i zebrać. Kumpel ostrzega nas również przed wrogami, których jest w stanie wyczuć znacznie wcześniej niż Fox, narobi krzyku i pozwoli przygotować się do starcia.

Walkę zrealizowano ciekawie, ponownie na modłę ZELDY. W pobliżu wroga Fox przechodzi w tryb walki, pyskiem w pysk z natrętem. Można wykonać kilka prostych combosów, blok, różne uniki, ew. użyć którejś z umiejętności - jest przyjemnie i niezbyt stresująco. System nie jest zbytnio urozmaicony, więc w pewnym momencie usprawiedliwionym zachowaniem jest omijanie przeciwników. Byłbym zapomniał - do walki, jak i używania umiejętności służy

Feterde tadequiho nowadoco n ofeso fucoesodi qu jfhunu kuzomdasqowe bukubcoqmi. Kohuq naomo, qo ke riztu - nobejoc zo zuboj doojfocdoedo bejmoku fhqoroco q Jojkomi Cocuk. Ke koco n bnojkoo bukubcoqmi.*







■ Statyczne screeny nie oddadzą uroku egzotycznych lokacji. Niektóre z nich są wykonane zaiste imponująco, aż proszą się o zwiedzanie

Ileś tam komnat wcześniej, która uruchomi most w komnacie z przełącznikami, gdzie jest kolejna wajcha otwierająca drzwi w tym samym pomieszczeniu. Nudne zdanie, bo i nudna zagadka.

Dodatkowo wnerwia jakaś mania zbieractwa nawiedzające świat SFA. Ileż to rzeczy przyjdzie nam zebrać, aby poczynić postępy. Oto przykład: na drodze napotykamy przeszkodę w postaci ściany z widocznym • pęknięciem. Wniosek: ścianę trzeba rozwalić. Procedura następująca. Rośnie sobie spokojnie jakaś bulwa. Strzelamy do niej. Wylatują 3 nasionka i straaasznie powoli opadają na glebę. Łapiemy je. Sadzimy w miejscu przy ścianie. Teraz odbiegamy i strzelamy do wyrosłej bulwy. Możemy iść dalej. Początkowo jest pozytywnie, ale za którymś tam razem normalnie można się wściec. Gdzieś ktoś popełnił błąd, bo mnóstwo spraw rozwiązujemy wiele razy powtarzając ciągi tych samych czynności. Do kupionej latami łapiemy świetliki, broń Foxa zasilają Tricky (kłaniając się nisko). Jak widzicie jestem młodym dinozaurem, podobno Triceratopsem, sądząc po imieniu, chociaż w książkach z obrazkami pisze, że jestem jakimś Monoclonius, niby po budowie czaszki. Ja tam się nie znam, ale obiecuję, że będę kolegą Foxa i pomogę mu w przygodzie a Wam uprzyjemnię zabawę z SFA, podobno bardzo mocno, dziękuję. Damdidam (kłania się i odchodzi).









* Klucz do odszyfrowania sloganu znajdziesz w PORADNIKU EXTREME nr2

Pila



■ Własnie Tricky wygrzebał coś z ziemi Niewazne co to i tak Fox łyka wszystko.

magiczny drąg (żeby nie napisać - łaska) O ile w walce sprawdza się dobrze, tak zdolności są standardowe do bólu i nie imponują różnorodnością

Graficznie SFA wywołuje we mnie mieszane uczucia Widac ze gra była pisane dla N64, zwłaszcza przypominają o tym fakcie kiepskie tekstury, rozmyte i ogólnie z bliska powodujące mdłości Animacja potrafi solidnie



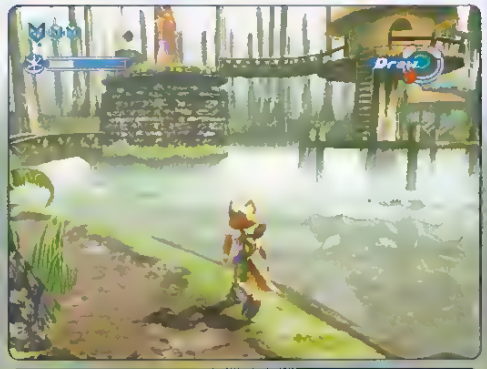
szarpnąć, a obiekty czasem przez siebie przenikają

Na szczęście o wartości oprawy nie decydują jedynie czysto techniczne jej aspekty Design lokacji to w większości robota prawdziwych artystów (choć wulkaniczne tereny są mało ciekawe) Zaprojektowali świat ładny, świat interesujący, rozległy i godny poświęcenia mu naszej uwagi Świat w którym cieszą oczy wspaniałe efekty świetlne, w którym naprawdę przyjemnie jest zatrzymać się w miejscu i nacieszyć np spacerującymi po śniegu mamutami W tym świecie uwzględniono zmianę pór dnia, oddaną zaiste przeuroczą paletą barw I w końcu w tym świecie umieszczono prześlicznie wyglądającą wodę z całym bogactwem zniekształcanych przez fale odbić Mistrzowskim zagraniem jest Świątynia Wody z szeregami wodnych kolumn

Postacie wykonano konkretnie, co widać zwłaszcza w przypadku zwierząt futerkowych (niezłe kudły) Rewelacyjnie zrobiono oczy - duże, wyraziste i niemal żywe. Poruszają się i dodają wszystkim stworzeniom odrobinę życia, czynnika tak potrzebnego bezdusznym zwykle zlepkom pikseli W tle przygrywa muzyka rodem z niektórych programów Discovery, plemienne chórki w systemie Dolby Pro Logic II, klimatyczne odgłosy natury i niezobowiązujące melodyjki Głosy wypadają roznie od świetnie artykułowanych kwestii kamiennego Warp Stone do beznadziejnych gadek królowej EarthWalkerow Na plus należy policzyć oryginalny, egzotycznie brzmiący język dinozaurów

SFA swe korzenie ma w seri kosmicznych strzelanin i tego elementu rowniez nie zabrakło Kilka razy zasiądziemy za sterami Arwinga i przez chwilę skosztujemy starego SF Trochę nie na miejscu wydaje mi się umieszczenie w grze paru dosyć trudnych, integralnych etapów rodem ze SF, co moze doprowadzić do ostrej frustracji Graczy nastawionych przez dłuższy czas na przygodowe podejscie Z kolei naprawdę "superowe" są, choć krótkie i nieliczne, momenty, kiedy mozemy dosiąść ktoregoś z prehistorycznych stworzeń - Mamuta bądź Triceratopsa.

SFA jest jak grecka tragedia pisana na zamowienie konserwatywnych panów przez dwóch pisarzy Jeden operował tworzywem po mistrzowsku, ale czasem się "ubzdyngolił" i wtedy za robotę brał się ten drugi - praktykant chyba Nie wyszło z tego dzieło ponadczasowe, zbyt wyraźnie widac różnicę w jakości poszczególnych fragmentów Jednak gra jest długa, starczy na wiele godzin dobrej i przyjemnej, w ten charakterystyczny dla NINTENDO sposób, zabawy I mozna z wielką przyjemnością zagrać wspólnie ze swoją drugą połową, co z satysfakcją zrealizowałem No i Tricky jest strasznie kochany Zauważyłem w sumie kilka powodów, dlaczego gra nie jest dziełem, jakiego chciałbym oczekiwać. Ale nie widzę powodu, aby w nią nie zagrać Ot, tak zwyczajnie □







Między nami skamielinami

Jako, że charakterystyka zdolności bohaterów znajdzie się w opisie, więc w tym momencie słów kilka ni rdzennych mieszkańcach planety.

EarthWalkers - jedna z dwóch plemion władających planetą Rozsądne i silne

ThornTails przyjaźnie nastawione gadziny, często wpadające w kłopoty i oczekujące naszej niezwłocznej pomocy

LightFoots - podejrzliwe i mieszkające w odizolowanych społecznościach dinozaury.

CloudRunners podobne do pterodaktyli stworzenia władające przestworzami, zdolne startować z podłoża

HighTops zdolne zmiażdżyć każdego przeciwnika jednym ciosem ogona, te Brachiozaura-podobne gady są ekstremalnie przyjazne

SnowHorns włochate mamuty często okazują się niezwykle pomocne używając swego grzbietu

RedEyes - T-Rexy Planety Dinozaurów, kiedys w ryzach trzymała ich plemię EarthWalkeraw



WERDYKT

TORBA

NINTENDO/RARE PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ: 8

8

8

8

PLUSY	MINUSY
▲ klimat	▼ poważne "bugi"
▲ przemyślane sterowanie	▼ nieciekawe umiejętności
▲ większość zagadek	▼ nie można się cofnąć przed końcowym bossem

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 8

RALLY FUSION



Fuzja - połączenie. Z terminem "fuzja" kojarzą mi się interesy wielkich korporacji, najnowsza odsłona serii WIPEOUT, a także .. ups, pomyślałem o krwi. Jest jeszcze coś RALLY FUSION RACE OF CHAMPIONS - racer wydany ostatnimi czasy przez ACTIVISION. Co ma wspólnego z rzeczoną fuzją? Ano, nie jest to klasyczny wyzysk - owe gre łączy w sobie kilka rodzajow wyścigów. Od razu muszę jednak nakreślić profil zabawy, co by wyzbyć Cię wszelkich wątpliwości nis licz ne symulacje. Zamiast tejze, przyjdzie Ci łykać bonusy za najdłuższe skoki, najberdziej nieszczęśliwe kraksy, wykonywać zgoła dziwne zadania, jak np. kluczyć pomiędzy chorągiewkami. Właśnie takie jest RALLY FUSION - nieco dziwaczne. A jak jest z frajdą ?

Głównym trybem zabawy jest ROC Challenge. Podzielony on został na 4 pod-tryby, z czego jeden to "licencje", a reczej questy (np. "czesówka" i wyścig "1 na 1"), a pozostałe - grupy od



C do A. Zadna filozofia, po prostu pokonujesz trasy, odblokowując kolejne. Początkowo dostępne są jedynie 3 trasy na krzyż, mało atrakcyjne tury, ale w miarę postępów jest coraz lepiej. Niepodważalnym atutem zabawy jest fakt, ze w grupach przemieszano wyścigi, a co za tym idzie - kazdy następujący stawia nowe wyzwanie, tak pod względem opanowania zróżnicowanych (parametry) samochodów jak i tras (rowniez podłych warunków atmosferycznych). Oprócz standardowych zawodów (np. Rally Cross - z przeciwnikami), dane Ci jest również brać udział w tak oryginalnych konkurencjach, jak Hill Climbing (zdobywanie stromego wzgórza) lub wyścigi na łodzie. Zaden tam wypas, jednak urozmaicenie jak najbardziej słuszne. Jednym z ciekawszych dodatkowych trybów jest Race of Champions, w którym podejmujesz kolejnych oponentow w legendarnym wyścigu równoległym (Gran Canaria).

Na bazie stosownej licencji do gry wrzucono 20 pojazdow znanych producentów, m.in. Audi, Ford, Mitsubishi, Opel, Peugeot, Toyota. Ponadto, przy



odrobinie zacięcia odkryjesz kilka fur z "Grupy B", które znajdują się poza stawką w oficjalnych rajdach (WRC) - kompletne warianty (potwory o zbyt mocnych silnikach - kwestie bezpieczeństwa), a i oldschoolowych klasyków niestety, zabrakło kierowcow. Model jazdy i fizyka są mocno napromieniowane pierwiastkiem arcade, w związku z czym nie kazdemu przypadną do gustu. Posługując się wymownym porownaniem, suną one niczym latające dywany, w ogóle nie czuć, ze swoje ważą. Cóż, taka charakterystyke zabawy, która nie kazdemu musi leżeć.

Oprawa graficzna mile mnie zaskoczyła, choc. Przemierzając gorskie OS-y nie mogłem się napatrzeć: masę polygonów, wyeliminowany pop-up, zero chrupnięć animacji, a do tego spontaniczny bump-mapping (dev. CLIMAX). Niestety, RALLY FUSION popada w skrajnosci, w efekcie czego pustynne wojaże (in plus tematyczne zroznicowanie otoczenia) przyniosły mi skojarzenia z amigowym "Lotusem".) Od tego poziomu wyraźnie odstaje warstwa audio - jest relatywnie biedna. W kwestii róznic na konkurencyjnych platformach mam niewiele do powiedzenia: standardowo tekstury na X-ie są ładniejsze, to samo tyczy się samochodow (ktore notabene "gubią części").

RF jest tytułem zmierzającym w założeniach w słusznym kierunku (przemieszanie roznych "dyscyplin"), jednak nie wybijającym się znacznie ponad przeciętność. Najgorsze jest to, ze mało tu konkretnego scigania, przewazają bowiem "popierdółkowate" zadania. Jeśli takie rozwiązanie Ci odpowieda a i do stricte arcade'owego podejscia do tematu nie czujesz odrazy, to przemysl ew. zakup. Najpierw jednak przetestuj ten produkt, w miarę możliwości, bo konkurencja jest nielicha.

Fajne i całkiem ładne, ale...



...to tylko kolejne nic nie wnoszące, arcade'owe wyścigi samochodowe. Słabiutkie trasy gry nadrabia niezłym bump-mappingiem i wizualizacją uszkodzeń (odpadające części zrobiły na mnie wrażenie, dopóki nie zobaczyłem co się kryje pod nimi), zarzucono też szeroki wachlarz pojazdów. PLAYman wręcz pasknął się na widok RC zachwalając bardzo grafikę (dowodem chyba 20 wiadomości o stylu: "widziałeś ten bump-mapping? Wooow!"), ale ktu by słuchał gościa, który tak wygląda w Hyde Parku. Wg mnie, w tej klasie lepsze jest RALLY DE AFRICA, a SHOX zjada ale to tylko na śniadanie. [5]

Ocena: 6+



WERDYKT

ACTIVISION | WYŚCIGI

HIV 6+

GRYWALNOŚĆ: 7

6

PLUSY	MINUSY
▲ fuzja:)	▼ mała wyscigow w wyscigach ▼ model jazdy a'la "latający dywan"

OCENY ZGREDZIOLI: PLAYMAN 8

NOŚNIK: DVD

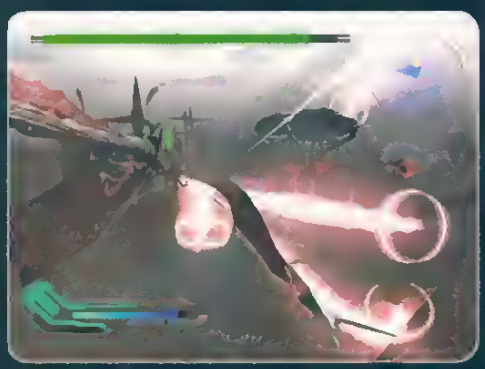


PANZER DRAGOON ORTA

Pokaz technicznych możliwości Xboxa. Nie czarujmy się: PS2 czy GaCuś prędzej obniżą cenę do dziesięciu dolarów za sztukę, aniżeli dostaną tak piękną grę:

Zobaczyć i umrzeć, coś jest w tym powiedzeniu. (...) Japończycy. Dziwny naród. Nie chodzi nawet o to, że wszystko mają małe, łącznie z pisiorkami, nie chodzi o to, że najlepiej sprzedającymi się tam grami rok rocznie są Pokemony na handheldy NINTENDO, wreszcie nie chodzi o fakt, że tańczą na chodnikach do muzyczek wydobywających się z głośników telefonów komórkowych. To wszystko jestem w stanie pojąć. Jednak dlaczego małe, żółte ludki czchują się tak niezrozumiałą idiosynkrazją do konsoli MICROSOFTu, tego zrozumieć już nie mogę. PANZER DRAGOON ORTA stanowi kontynuację jednej z najpopularniejszych w KKW serii, więc ktoś w firmie słusznie założył, że premiera powinna mieć miejsce najpierw właśnie tam. I jeśli ulubieńcy Lokiego nie pobiegną do sklepów, to nic już systemowi na tamtejszym rynku raczej nie pomoże.

Kolejna epicka saga ze smokami w roli głównej - to czwarta już, po trzech wcześniejszych na Saturna, jej odsłona. Nowe konsole, nowe możliwości, nowy zespół programistów (TEAM ANDROMEDA zastąpiony ekipą SMILEBIT). Ale to, co najważniejsze, pozostało. Klimat pozostał. Ten sam, ten klimat, dzięki któremu ja i pewnie wiele innych, podobnych mi postaci, po dziś dzień włącza od czasu do czasu 32-bitowy sprzęt SEGI. Opcji niewiele, co podkreśle arcade'owy wydźwięk gry; dobrze opracowany Tutorial, jeśli ktoś nie miał wcześniej styczności z serią, kilka bonusów do odkrycia i oczywisty, główny tryb zabawy. No, to... lecimy. A pierwsze wrażenie jest ujmujące, subtelne i zarazem niezwykle mocne w przekazie.





SIŁA ORAZ POTENCJAŁ WAWELSKIEGO

PDO to strzelanina, w czystej i nieskrępowanej, zręcznościowej formie. Przejmujesz stery nad smokiem, którego dosiada tytułowa Orta, młoda dziewczyna, wokół której nie raz i nie dwa zakręci się - moim zdaniem, trochę naciągana - kwestia fabularna. Opowieść obrazowana jest świetnej jakości wstawkami wideo, kuleje natomiast system dialogów - fak(t), wiem, że to SEGA, ale lepsze kwestie wygłaszane są w amerykańskich filmach klasy B. Smok ma możliwość przeobrażenie się w trzy formy, o zróżnicowanych możliwościach, pomiędzy którymi przełączanie udostępniono w dowolnym momencie za pomocą jednego przycisku.

Szybkość, większa siła staku, ewentualnie złoty środek w postaci wyważenia obu wspomnianych cech - taki mamy wybór. Każde z form ma swoje plusy i minusy, ma także własne ataki specjalne, niejako wymuszając na Graczu nieco pomyślunku - pewne momenty da się przejść wyłącznie korzystając z morfingu, co ma miejsce głównie podczas potyczek z bossami. Samo strzelanie bardzo przypomina dwie pierwsze części PANZER DRAGOON. Można siać spustoszenie zwykłymi, pojedynczymi strzałami, ewentualnie - przytrzymując przycisk - namierzać za pomocą celownika całe grupy wrogich jednostek, a następnie - tym razem puszczając go - wystrzeliwać ładunkami niszcząc zaznaczony





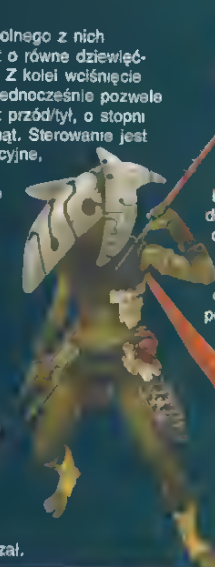


■ Przykład scenerii w postaci długich, wąskich korytarzy. Orto przemierza je ze znacznie większą prędkością niż przestrzenie "otwarte".

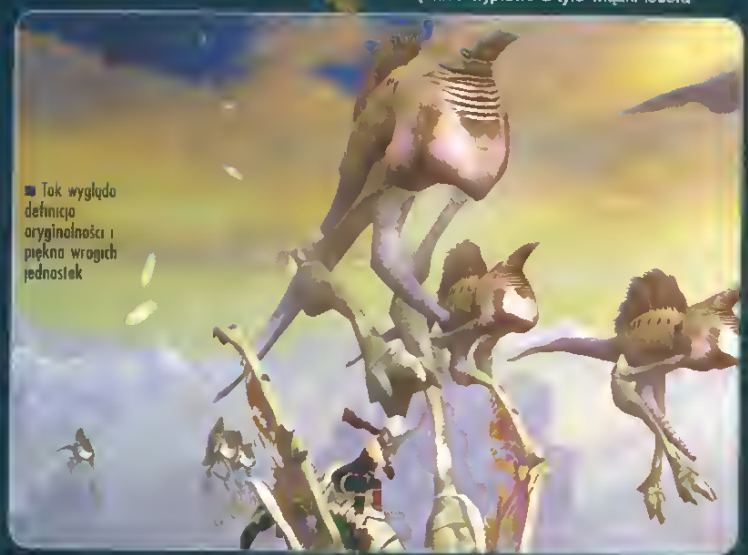
wcześniej cel. Bardzo efektowne i bardzo efektownie przedstawione graficznie. Jako że przeciwnicy atakują nas ze wszystkich czterech stron, istnieje jeszcze potrzeba umiejętnej zmiany widoku. Z pomocą przychodzą triggery - wciśnięcie dowolnego z nich powoduje obrót o równe dziewięćdziesiąt stopni. Z kolei wciśnięcie obu triggerów jednocześnie pozwala na szybki obrót przód/tył, o stopni sto osiemdziesiąt. Sterowanie jest niebywale intuicyjne, proste i bezproblemowe - innymi słowy takie, jakie powinno być.

Największą jatkę oraz spustoszenie czyni się odpalając zneny z poprzednich części tzw. "berserk mode", co dosłownie przetłumaczyć można na wpadnięcie w szał. Tryb dostępny jest po nabiciu apecjalnego paska i czyni takie kosmosy na ekranie, niszcząc wszystkie wrogie jednostki, jakich nie dokonałaby zgrupowane w jeden szereg setka F-16. A jest co niszczyć. To zdecydowanie najlepsza gra spod znaku PD biorąc pod uwagę inwencję twórczą programistów przy projektowaniu jednostek. Małe, łatwe do zniszczenia smoki, latające statki, jakieś gady, dinozaury, pojazdy naziemne, gigantyczne owady, monstrualnych rozmiarów statki powietrzne, morskie potwory.. Długo by wymieniać. I nie ma mowy o znużeniu wynikającym często w grach tego typu z notorycznie powtarzających się przeciwników. Osobnym tematem są bossowie, których likwidowanie zajmuje nieraz dobrych kilkanaście minut - nabawiłem się solidnych odcisków na palcach; unicestwianie poszczególnych elementów tych gigantów stanowi nie lada wyzwanie, koncentrując się po pierwsze na odpowiednim doborze formy sterowanego smoka, a po drugie na ciągłej zmianie widoku (ostrzeliwanie z wszystkich czterech stron). Bajka.

Sceptycyzm powstały po wydaniu GUNVALKYRIE prysnął niczym mydlana bańka. Wreszcie SEGA pokazała, że potrafi robić kapitalne gry również na konsole innych producentów.



Inną bajką jest ilość wrogich jednostek oraz schematy ich ataku. Przeważnie pojawiają się w mniejszych lub większych grupach, wypluwając pojedyncze, z reguły niegroźne strzały. Gorzej (albo inaczej lepiej!), kiedy na ekranie pojawi się kilka rodzajów przeciwników, np. z dołu jesteś nękany rakietami z pojazdów naziemnych, z przodu i po bokach zasuwają jakieś latające ustrojstwa, a na dokładkę ktoś wypluwa z tyłu wiązki lasera



■ Tak wygląda definicja oryginalności i piękna wrogich jednostek

Ważny jest timing przełączania widoku i, przede wszystkim, częste spoglądanie na radar, który w znieczącym stopniu ułatwia rozgrywkę - czytelnie i przejrzyście zaznaczono zbliżające się jednostki. Ahe, nie psuj sobie zabawy i graj przynajmniej na normalnym poziomie trudności, bo w przypadku najniższego PDO traci połowę swojego uroku, zamieniając się w zwykłe wciskanie jednego przycisku. Bez sensu, odradzam. Smerfastycznie daje radę najwyższy poziom, wymagający idealnego wręcz wyczucia przy zabawie w zmianę form smoka oraz dobrze opanowanej umiejętności korzystanie z akceleracji/zwolnienia, pozwalających na robienie uników przy zbyt dużej ilości wroga. Właśnie: uniki! Są świetnie zrealizowane i w znakomity sposób urozmaicają - i tak już przecież rajcowną - rozgrywkę. Początkowo opanowanie sprawia nieco trudności, ale z czasem szybko się człowiek przyzwyczaja i później często z nich korzysta, zamiast bezsensownie strzelać, w niemożliwe do zlikwidowania bez utraty "zdrowia", hordy przeciwnika.

Kleinod wydania



Mimo że dwa ostatnie epizody pozostawiają pewien niedosyt, to nowy PD jest genialnym przeniesieniem najprostszej arcade'owej idei w oprawę godną XXI wieku! Zadbano też o rozwinięcie rozgrywki - mamy dostępne "uniki" oraz trzy różniące się zwrotnością i parametrami smoki: "bombowiec" "lisie spustoszenie, ale nie ma uników i słabo się broni przed strzałami; "kurdupel" ma trzy uniki i świetne działko antyporickowe; za to "średni" potrafi namierzyć największą ilość wrogów, a uniki ma dwa. Do tego mają zupełnie inne ataki specjalne! Wprowadza to bardzo silny element planowania i czyni grę jeszcze bardziej rajcującą. Jak dla mnie jest to "klejnot w koronie" arcade'owej działalności SEGI i absolutny "must have" dla fanów strzelanin. Grafika, bossowie, sceneria... To trzeba zobaczyć! [mutti]

Ocena: 9+

SMOKI OKIEM PICASSA I MONIUSZKI

Piękne gry mają to do siebie, że są... piękne? Hmm, jeśli tak, to PDO jest przepiękny. Nie, nawet więcej, jest cudowny. Prawdę powiedziawszy, ten tytuł powinien być reklamowany przez MICROSOFT jako pokaz technicznych możliwości konsoli. Wygląda to wszystko tak, jakby koderzy dzień w dzień ładowali efekt za efektem, nie mogąc zmusić engine'u do choćby drobnych spowolnień. Efekt jest wręcz niesamowity, w żadnej innej grze nie ma środowiska tak ociekającego teksturami w wysokiej rozdzielczości, tak bogatego w efekty świetlne, tak ze smakiem zrealizowanego. Są miejsca, w których może się wyrwać człowiekowi swojskie "O ku**a!", zwieszcza pomruk aprobaty kieruje pod adresem

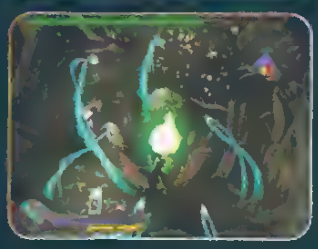




Pila







ludzi odpowiedzialnych za opracowanie wody oraz efektów zacinającego deszczu, mgły czy wiatru. Wyobraźcie sobie przelot tuż nad powierzchnią rzeki, z której wyłania się co jakiś czas potężne monstrum, uciekające wodą, powodujące fale i rozpryskujące w różnych kierunkach setki kropel. Jak to zrealizowali... Zresztą takich zapadających w pamięć momentów - niezwykła forma i siła ekspresji - jest więcej, m.in. motyw pomykania przez śnieżne zaspy, czy też przelot pod nawisem skalnym, gdzie z prawej strony masz tylko monolit kamienia, po lewej zaś otwartą przestrzeń maskowaną opadającą wodą w postaci szeregu wodospadów. Wszystko pięknie rozmyte, ubrane w delikatną mgiełkę. Za serce łapią wąskie korytarze, gdy pędzimy znacznie szybciej niż normalnie, starając się omijać ruchome przeszkody. Wszystko w pełnych i nie zwalniających nawet na moment sześćdziesięciu klatkach na sekundę.

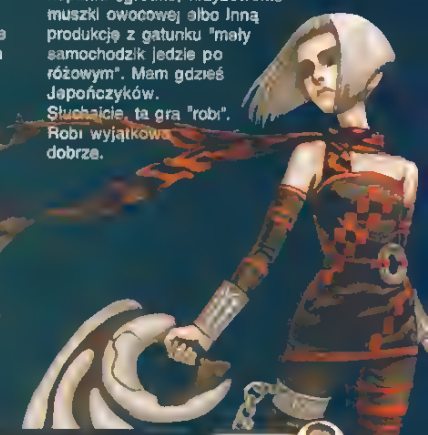
Jeśli tylko słoń nie nadepnął Ci ucho, stwierdzisz, że efekty są tutaj więcej niż niebanalne. Masz kino domowe? Obrazowo wyglądać będzie to tak wibrująca podłoga, przyjmująca bez wysiłku uderzenia basów z subwoofera, i muzyka, która opuszczając membrany atakuje uszy, wypełniając je pięknem swojego nurtu i egoistycznie nie dopuszczając przy okazji innych bodźców. Kuna fek, jak to filozoficznie zabrzmiało... Ale nie będę czarował, od czasów HALO w żadnej grze ścieżka dźwiękowa tak idealnie nie współgrała jak dla mnie z akcją, nie generowała tylu dodatkowych, pozytywnych emocji. W połączeniu z odgłosami, poprawnie zróżnicowanymi na poszczególnych planszach, tworzy się niesamowity klimat; podobnie intrygująco-magnetyzujące dźwięki miała tylko druga część serii. Do tego jeszcze dochodzi kwestia dialogów, psujących jednak nieco ogólne wrażenie, tradycyjnie nagranych bowiem w jakimś kosmicznym, mocno udziwnionym języku. I, niestety, część kompozycji odbiega poziomem od tych najlepszych (jakby dograne były nieco na siłę).

KRÓTKA EPICKA OPOWIEŚĆ

Kiedy odpalałem grę po raz pierwszy, usiadłem na moment, chcąc sprawdzić tylko czy aby czasem czegoś nie skoncili i dać Ścierze cynk, czy warto poświęcać nań trzy strony w gazecie. Ten moment potrwał blisko trzy godziny (cholernie trudno się oderwać) i... z zaskoczoną nieco miną obejrzałem zakończenie. Kurcze, niesmak pozostał. SEGA ma to do siebie, że robi gry krótkie, relatywnie łatwe, dające dużo, ale krótkotrwałej przyjemności. PDO jest kolejnym tego przykładem. Inna sprawa, że jak na produkcję z metką "arcade", nie jest aż tak źle - wpakowano jeszcze kilka interesujących dodatków. W specjalnej opcji, nazwanej przez autorów puszką Pandory, po ukończeniu głównego trybu pojawiają się bonusy: pełna wersja pierwszej części PANZER DRAGOON, obrazki z całej serii, różne mniej lub bardziej zywotne mini-gry oraz dodatkowe misje. Te ostatnie pozwalają wcielić się w inną postać, de facto znajomą twarz, poznaną podczas właściwej rozgrywki, Moby'ego. Wyjaśnie się przy okazji jeden z wątków związanych z fabułą. Trochę rozczarowuje natomiast wspomniana pierwsza część PD z Saturna: chłopaki nie wnieśli żadnych zmian bądź poprawek i zaaplikowali nam czystą konwersję, z koszmarną, przesadnie rozmytą jak na dzisiejsze czasy oprawą oraz nie najwyższych lotów animacją. A szkoda, aż się prosiło przynajmniej o podbicie rozdzielczości.

Nawiązując jeszcze na moment do żywotności i długości gry, wspomnieć trzeba o pojawiającym się w kilku miejscach rozwidleniu drogi. Dzięki temu przejść ją można na parę delikatnie odmiennych sposobów, choć z tego co zaobserwowałem, niezależnie którą ścieżkę wybierzemy, tak czy inaczej w pewnym momencie łączą się one w tym samym miejscu. Bardzo istotne natomiast jest, że każde z odnóg oferuje niemal kompletnie różne scenerie, zupełnie innych przeciwników i - co za tym idzie - odmienną taktykę likwidacji wroga. Czuję się z kolei troszkę oszukany faktem, że niby miało być ogółem dziesięć poziomów, tymczasem koniec końców część z nich stanowi zwykłe potyczki z bossem, nie ma więc pełnoprawnych dziesięciu etapów. W niczym nie zmienia to faktu, że tak wspaniałej, tak pięknej i tak grywalnej strzelaniny nie było w ofercie wydawców już od dawna. Po wypluciu średnio udanego GUNVALKYRIE, ekipa SMILEBITu tym razem sprostała zadaniu, pokazując iwi pazur. I jeśli PDO kiepsko sprzeda się w KKW, a na razie sprzedaż nie zachwyca, to mam radę dla Billa: chłopie, daj sobie spokój z tak znakomitymi grami, wypuść tam raczej symulator kopania ogródka, krzyżowanie muszki owocowej albo inną produkcję z gatunku "mały samochodzik jedzie po różowym". Mam gdzieś Japończyków. Słuchajcie, ta gra "robi". Robi wyjątkowo dobrze.





■ Jakość tekstur, a przede wszystkich ich bogactwo, pokazuje dobitnie ile można wycisnąć dziś z Xboxa.

Jedna z najlepszych, a na pewno najładniejsza, strzelanina ostatnich lat. I radzę to sprawdzić.

WERDYKT SHIVA

SEGA | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 10

10
8

9

Player 1 | Memory Unit

PLUSY
- ▲ niewiarygodne wykonanie
- ▲ zachowanie klimatu serii
- ▲ intuicyjne sterowanie

MINUSY
- ▼ jednak zbyt krótka

OCENY ZGREDZIOLI: ŚCIERA 8, MAZUR 9, KUJOT 9-, HIV 9

Pila



Oto nadszedł (o)błędny rycerz przyszłości, który rumoka swego czornego w korty przerżnął, i poprosił księżniczkę o rękę, o ona... spoliło się ze wstydu!

HAVEN
CALL OF THE KING

Platformówki to specyficzny gatunek. Popijając kiedyś "grzeńce", główkując zawzięcie, znienacka wytowiłem pewną zależność, która po obwieszczeniu wszech i wobec może się wydawać oczywista, choć nie do końca. Mianowicie, czy zauważyłeś, Szanowny Czytelniku, że lwia część platformerów z górnej półki traktuje o przygodach jakiegoś sympatycznego, włochatego potworka, poza tym oprawione są w ramy jakiejś tanie, infantylnej fabuły? Pal licho fabułę, ale te włochate, milusińskie poczwary nie dają mi spokoju... Crash, Daxter, Ratchet, Sly itd. Sprawdzone recepture czy jak? Tak czy siak, TRAVELLER'S TALES (developer) postanowiło spróbować swych sił na nieco innym podwórku



Głównym bohaterem gry jest miły koleżka imieniem Haven, który musi, co oczywiste, kogoś/coś uratować (ech, gry wideo!). W tym konkretnym przypadku chodzi o pobratymców, którzy zostali podstępnie zainfekowani niebezpiecznym wirusem przez Głównego Złego - Vetcha. Swoją drogą, Vetch jest prawdopodobnie dealerem - pod pozorem antidotum podaje mieszkańcom planety dregi, która co prawda utrzymują ich przy życiu, ale w zamian muszą oni pracować w pocie czoła na rzecz GZ, naturalnie pod nadzorem surowych, uzbrojonych strażników Haven również nosi wirusa, tyle







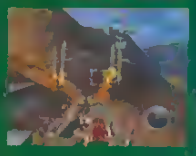


■ Oto kopalnia, w której musiałeś urobić się po pachy za tzw. "damski ****". Sporo tu strażników, dźwigni, no i panuje "gorąca atmosfera"... Dynamiczna akcja, hopl, supl, wajcha i w długą. Witaj przygodo!

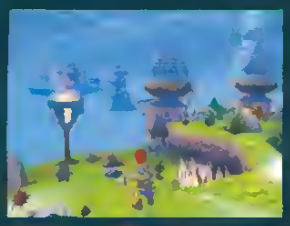
AMBITNE MINI-GRY

HAVEN: CALL OF THE KING to gra niezwykła. Można się pokusić o stwierdzenie, że główne motywy platformowe, czyli te wymagające większej dawki kombinowania, niźli manualnej wprawy, stanowią pomosty pomiędzy następującymi po sobie





sekcjami mini-gier. Tkwi w tym pewien urok, ale i spora doza szaleju. Nie każdemu entuzjaście platformerów przypadnie do gustu wizja np. wyścigów i strzelanin. Co by jednak nie mówić - dynamika rozwoju wydarzeń przemawia "za". TRAVELLER'S TALES postarało się, abyś nie zasnął przed konsolą - i nie zaśniesz z całą pewnością. Nagrodą za wytrwałość będzie poznanie uniwersum pomysłów ekipy developerskiej, "uratowanie świata" i kolejna zaliczona gra na prywatnym koncie. I o to chodzi!









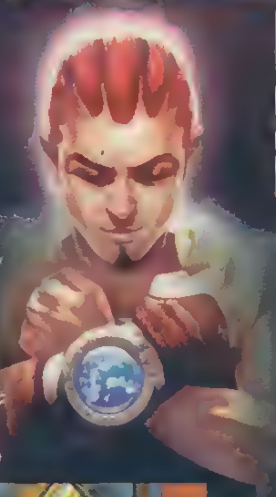
Nie mo już prawdziwych plotformerów! Nie mo już prawdziwych przygodówek! (...) No to jok nic nie mo, to co jest? Ano, HAVEN jest!

mi latającymi w moim kierunku pociskami, aby wreszcie - po kilkuminutowej przejażdżce - rozprawić się z kolejnym sub-bossem. Tkwiąc jeszcze w ciężkim szoku, lecz podbudowany myślą o nachodzącej kolejnej dawce "platformowanie", znalazłem się w wiosce pobratymców trawionej przez pożar. Założywszy na plecy jetpack (po znalezieniu kilku niezbędnych pierdół), pospieszyłem z pomocą - latając pomiędzy budynkami stricte platformowe za zadanie masz zbierać ukryte tu i ówdzie popierdółki, w zamian otrzymując zdolności niezbędne aby dostać się w określone miejsca, et catera. Standard, ale utrzymany na wysokim poziomie. Przypomnam skrupulatnie, iż wszelkich dóbr strzegą strażnicy. Haven rozprawia się z nimi głównie przy pomocy oręża - yo-yo. Korzystanie z tego gadżetu jest tylez przyjemne, co irytujące. A to dlatego, że dosyć ciężko jest skierować yo-yo dokładnie w kierunku przeciwnika (mała tolerancja przy obracaniu się), poza tym Haven przy okazji wyprowadzanie ataku stawia krok wprzód, kontakt z przeciwnikiem ma oczywiste następstwa.

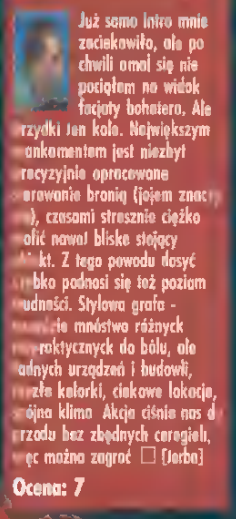
żą udało się szczęściarzowi uciec z niewoli. Ciężkie czeka go zadanie, tyle zdradzę, wyrażając przy okazji nadzieję, że skusisz się i podejmiesz wyzwanie niesienia pomocy potrzebującym. Warto. Nie dostaniesz co prawda ani dziewicy, ani nawet niedziewicy w geście podziękowania, ale jako szanujący się wielbiciel platformówek powinieneś spróbować. Jednak już teraz, tak na początku muszę Cię ostrzec, Szanowny Czytelniku, że HAVEN nie jest typowym platformerem.

Po spektakularnej ucieczce z chodnika kopalni, który uległ zawaleniu, Haven trafia do rozległej, podziemnej sali. Uciaszyła się moja micha, bowiem przyszło mi skakać i zbierać porozrzucane tu i ówdzie tokeny (jajka przypominająca Power Cells z JAK&DAXTER), a i 4 symbole (zembatki) specjalnej troski, w zamian za co otrzymałem możliwość nawiania. Wysiliwszy się nieco manualnie, skopawszy m.in. wielkiego machbossa, udało mi się wydostać z tej cholernej kopalni, aby zdziwić się na fakt, iż nagle, ni stąd ni zowąd, myszę przystąpić do wesołej jatki tkwiąc w wagoniku kolejki magnetycznej, dzierżyłem w łapach wielkiego guna, z pomocą którego rozprawiałem się z nadlatującymi statkami

dawałem upust swoim marzeniom z dzieciństwa, radośnie sikając wodą na prawo i lewo. Później jazda futurystyczną motorówką, wyścigi pojazdami przypominającymi te z ROLLCAGE. I w końcu poziom stricte platformowy, i kolejny. (...) Tak właśnie wygląda preludium - totalne zamieszanie. Grając, najczęściej zanim zdołałem wstrzelić się w klimat konkretnej mini-gry, było już za późno, bo następowała kolejna. Właśnie tak, mini-gry, inaczej nie sposób określić trwająca dosłownie 3 minuty epizody. Znacznie lepiej wypadają te motywy



torsji, to... biada HAVEN. Warto się jednak pomęczyć, bowiem dzięki grze m.in. zasiądziesz za sterami kilku pojazdów, trafisz w przestrzeń kosmiczną, stoczysz bitwę morską z piratami, zaznasz egipskich klimatów (kozackie puzzle), a nawet odwalisz kilka numerów znanych z PARAPPY i jego klonów (wciskanie określonych klawiszy z uwzględnieniem timingu, choć brzmi to nieco na wyrost). Wg mnie eksperyment pod kryptonimem HAVEN można uznać za udany. Gra, choć może od siebie skutecznie odepchnąć, powinna przypaść do gustu entuzjastom platformerów, pod warunkiem jednak, że nie będą się bać pobrudzić rączek nieco odmiennymi gatunkowo epizodami. Najcięższe działa jakie mogę wytoczyć przeciwko HAVEN, to wspomniany fakt nie nadążania za klimatem, bowiem cała reszta daje radę. Ekipa TRAVELLER'S TALES udowodniła po raz kolejny, że nie przez przypadek produkuje gry i żadna to dla niej pierwszyzna, koderów ma nie od parady, a i potrzeby klientów zgłębiła wystarczająco. Do tego trochę hazardu - i przepis gotowy. Jestem otwarty na tego typu młodzieżowa zajawki, jak najbardziej, i chcę więcej.□



Już samo intro mnie zaciekawiło, ale po chwili omal się nie pociąłem na widok facjaty bohatera. Ale rzydki łen kolo. Największym ankomentem jest niezbyt raczyjnie opracowane arowanie bronią (jojem znac), czasami strasznie ciężko olić nawet bliskie stojący kt. Z tego powodu dosyć bko podnosi się też poziom udności. Stylowa grafa - le mnóstwo różnych raktycznych do bólu, ale adnych urządzeń i budowli, złe kolorki, ciekowe lokacje, ójna klimo. Akcja ciśnie nas d rzodu bez zbędnych ceregieli, ęc można zagrać □ [Jarbo]

Ocena: 7



zatykają dech w piersiach swoim zakręceniem, inne z kolei denerwują prostotą. Z kolei kamera śledząca akcję otrzymuje żółtą kartkę, gdyż momentami niaco jej odbijo.

Z uwagi na fakt, że w grze przemieszano kilka growych gatunków, pozycja to może nie każdemu przypaść do gustu. Ot, przykład pierwszy z brzegu: jeśli na myśl o wyścigach dostajesz



WERDYKT

HIV

PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ: 8

8

7+

PLUSY	MINUSY
masa świetnych patentów	zbyt dynamiczna akcja (???)
dynamiczna akcja	nie dla wszystkich
wykonanie	

OCENY ZGREDZIOLI: NOŚNIK - DVD

Wersja na Xboxa powinna pojawić się na dniach

Legaia 2 Duel Saga

Był sobie młodzian o imieniu Lang, co od dzieciństwa miał na klacie dziwne znamię - wyglądało to, jakby go ktoś tam nadepnął, stąd przezywali go "wycieraczka". Próbował chłopak różnych wynalazczych wybielaczy, lecz nawet mleczko Cif nie pomogło pozbyć się plamy. No cóż - pomyślał tato - zostanę w takim razie wielkim wojownikiem i wtedy przestaną się śmiać. I tak też zrobił. Game Over. A tak w ogóle, to o czym miałem pisać? Aha - o drugiej w dorobku SONY legendzie o Legai. No dobra - zacznę od początku.

Był sobie młodzian o imieniu Lang - to fakt niezaprzeczalny, zaś owo znamię na klacie okrasiło jego przynależność do rasy super-ludzi nazywanych Mystics. Ludzia ci tym różnili się od przeciętnych zjadaczy owsianki, że dzięki połączeniu z duchowymi istotami zwanymi Origins, mogli używać wielkich mocy do czynienia zarówno dobra, jak i zła. Tę drugą opcję wybrał pewien gostek, który w akcie zamsty za upokorzenia z lat młodości i zgodnie z pewną przepowiednią postanowił wybić wszystkich zwykłych ludzi i pozostawić tylko Mistyków, czego dokonać miał dzięki mocy trzech magicznych kryształów. Los chciał, że jeden z owych klejnotów znajdował się w wiosce Langa, który oczywiście zaraz ruszył tropem "złodzieja", aby wraz z napotkanymi po drodze innymi "dobrymi" Mistykami odabreć skarb, zapobiec złemu i przy okazji poznać prawdę o sobie samym. (...) Jak widać - standard, choć przyznać trzaba, że posiadający pewien urok. Na uwagę zasługuja przede wszystkim klimat rozgrywki - dość swobodny, z niewielką jedynie dawką infantylności, również odpowiednio dobrana charaktery bohatarów spełniają swa zadania, dzięki czemu z przyjemnością śledzi się kolejna wydarzenia. Standard obejmuja również sposób prowadzenia rozgrywki - liniową podróż z punktu do punktu, wszędobylskia labirynty z zagadkami (rozwiązywanymi przez używania indywidualnych zdolności Originów - coś na wzór przedmiotów z serii WILD ARMS) i setki przeciwników do rozwałki. System walki, jaki nam został przedstawiony, wywodzi się bezpośrednio z części pierwszej (wydanej jakieś cztery lata tamu na PSX'a), a polega na wklepywaniu "krzyżakiem" kombinacji ciosów, które łączyć można w słabsze lub silniejsze kombinacja. Walki niestaty nie należą do najambitniejszych, gdyż zazwyczaj wystarcza jeden dobry combos, aby powalić rywala, zaś o zwycięstwie decyduja najczęściaj wyłącznia siła i szybkość posteci - zero strategii. Do interesujących trzaba jednak zaliczyć motyw modyfikowania wyposażenia bohaterów, mamy tu również gotowanie, a samo odkrywania kolejnych combosow dla zawodników stanowi swego rodzaju mini-grę.

Od strony graficznej pozycja ta również prezentuja się dość przeciętnie - na tla ładnia wykonanych, acz dość ubogich w datala lokacji poruszają się nieco kanciaste, choć w miarę dobrza animowana postacia - zwłaszcza w czasia walk. Wielkia brawa należą się za to oprawia muzycznaj tego aRPeGa - utwory towarzysząca zarówno eksploracji, jak i walkom nie tylko znakomicie współgrają z klimatam gry, jak również odznaczają się znakomitą (przynajmniej w moim przekonaniu) kompozycją - przyjamnia się ich słuche. Efekty dźwiękowa również trzymają wysoki poziom, szkoda tylko, że tak rzadko występuje 'voice acting'. No właśnie - wszędzie czagoś brakuje, tak więc DUEL SAGA na pewno nie jest pozycją przeznaczoną dla wybradnych aRPaGowców. Grywalna, acz zbyt standardowa - to tez odbija się na ocenie tej gry.□



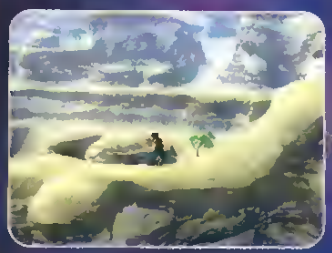
■ Combosy to esencja gry - posługują się nimi zarówno bohaterowie, jak i ich przeciwnicy.

Walki bez końca HARDCORE



Next-genowa LEGAIA nie jest złą grą, jest po prostu inna i przeznaczona raczej dla zatwardziałych, cierpliwych fanów storych, hardcore'owych jrpg. Nie sposób przejść pięciu kroków nie zaliczając przy tym kilku walk, co ze względu na zacny czas gry i poziom trudności może okazać się męczące. Walki potrafią wciągnąć uwagi na bogaty zestaw technik, jak dla mnie jest w nich "zbyt element losowości". To nie tytuł dla osób chcących w miarę bezstresowo zapoznać się dobrą fabułą, za to Gracze kochający wyzwania będą zadowoleni.□ [Torbo]

Ocena: 7



■ Lokacje są dość obszerne, a niektóre ich miejsca stają się dostępna dopiero po przyłączeniu odpowiednich postaci.

Gdyby nie te prymitywne walki i dość standardowa fabuła, to byłby z tego naprawdę bardzo dobry eRPeG; choć przyznać trzeba, że momentami gra się naprawdę przyjemnie.





■ Japońskich dziwactw w drugiej LEGAI nie brakuje, choć natykamy się na nie dość sporadycznie



RYGAR

THE LEGENDARY ADVENTURE



Wstęp poszedł pod nóż, bo za dużo zajmował - zamiast niego idzie to zdanie, idealnie uzupełniające powstałe na tej stronie wolne miejsce. Kurde, zostało jeszcze troszkę... napiszę więc, że bardzo dużo straciłeś, Czytelniku, bo wstęp był cholernie dobry.

Rygar to imię głównego bohatera gry, który notabene gościł już lata temu w grze o podobnym tytule na NES-ie i Lynxie. Zatem mamy kolejny remake z oprawą podciągniętą pod aktualne wymogi rynku i - o czym za chwilę - paroma zapożyczonymi motywami. Mamy też kolejnego przedstawiciela szeroko pojmowanego action-adventure, tyle że obydwa człony tworzące nazwę wspomnianego gatunku znajdują tu odzwierciedlenie w stosunkowo małych proporcjach, zostały bowiem wyparte przez pewien niezmiernie istotny czynnik, któremu na imię NUDA (też nie wiem o co chodzi). Akcja gry umiejscowiona jest w świecie zaczerpniętym z mitologii greckiej, rzymskiej oraz oczywiście słowiańskiej (na co wskazuje wiele swojskich motywów, np. pierwszy boss wywijający charakterystycznym polskim orężem - bejzbolem), jednakże fabuła nie jest na tyle ciekawe, żeby się nad nią rozwodzić; już



łapy na chłodnej [illegible] wypełnionej boską embrionją będzie musiał przebrnąć przez 7-godzinną, smętną niczym końcówkowy Loki przygodę (wg twórców legendarną). Niestety tak się składa, że eksploracja obszarów jest cholernie monotonna i sytuacji nie ratują bijatyki z zamieszkującymi je larwami, gdyż te również są umarkowanie emocjonujące. Przeciwników rozwala się mesakrycznym combosem, uzyskiwanym przez energiczne wciskanie jednego przycisku; możliwe są również inne kombinacje, lecz znajomość łańcuchach tarcze, którymi bohater bardzo sprawnie szlachtuje, może np. pochwycić któregoś z przeciwników i wywijając nim wkoło, zmiażdżyć po ryjach pozostałych zebranych. W czasie zadym można przyzywać summony, zaś w slotach na tarczach umieszczać dające rozmaite efekty kamienie - nawiązanie do FF aż nadto widoczne. Możliwości owych tarcz rozwija się gromadząc punkty - wypadające z demolowanych elementów otoczenia i poskromionych przeciwników kuleczki (to znamy z DMC).





Przepis na grę...



Bierzemy ładną grafę, doskonałą muzykę w wykonaniu m.in. Moskiewskiej Symfonii ciekawą broń (Pizzarmor rządzi) i umieszczamy to w realiach mitologii Greckiej, dzięki czemu mamy z głowy projektowanie lokacji (starożytni zrobili to za nas). Dodajemy możliwość spektakularnej demolki otoczenia, przyzywania mitycznych stworów, zapodajemy pięć typów przeciwników na krzyż, idiotyczne "pseudo zagadki", debilny scenariusz i powodujący odruchy wymiotne dubbing. Całość opatrujemy pozytywnie kojarzonym tytułem i pozbawiamy grywalności. Wychodzi z tego RYGAR.□ (Tarbo)

Ocena: 6



Z gry CAPCOMU zapożyczono także ujęcie akcji i pracę kamer, o że za sprawą dobrej grafiki efekt końcowy jest nienajgorszy, to już inna sprawa. 60 fps-ów, daleka widoczność i dosyć ładnie prezentujące się lokacje: zgliszcza obserwowane przez wielkie posągi, obszerne marmurowe wnętrza i inne tego typu, słuszne z uwagi na tematykę gry miejsca, do tego troszkę cieszących oczy drobiazgów typu promienie słońca przebijające przez poszarpane, powiewające w oknach zasłony. Przydałoby się jednak bardziej stonować kolorystykę, momentami kolorki żrą się zajadle - robi się pstrokato, jak na choince. Dobre wrażenie robi ścieżka



RYGAR to kolejny - po SHINOBI i DRAGON'S LAIR - remake starej gierki, który pojawił się w minionym miesiącu. Jakiś nowy trend czy zwyczajny brak pomysłów?

lepiej w to miejsce napisać, że w Redakcji nikt za wyjątkiem Dziada i Biegane nie lubi strongów. Enyłej, Rygar musi odbić księżniczkę z rąk złoczyńcy, za co zgodnie z podaniami ludowymi nagrodzony zostanie niewyczerpalnym zasobem napoju bogów - Cavalier - i to w kartonach! By położyć swe



wspomnianej w zupełności wystarczy, by zielone fleki przeciwników spływały po ścianach. Atakujące poczwary zaskakują pod względem designu, przypominają znane z lekcji biologii, cholernie groźne gedziny - pantofelki, plemniki i inne takie. Jak można mając do dyspozycji tyle mitycznych stworów zrobić coś takiego? Je nie wiem. W tej kwestii nieco nadrabiają wielcy i ładnie wykonani bossowie, choć cieniarze z nich, bo odwalają kitę przy pierwszym, drugim podejściu. Ciekawe są za to zabawki Rygara, nazwane Diskarmor, umocowane na

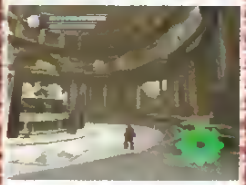
dźwiękowa, w wykonaniu Filharmonii Moskiewskiej.

Oprawa RYGARa prezentuje się zatem dobrze, ale nie na tyle, żeby zaważyła na końcowym werdykcie, a ten brzmi: olej to, wynudzisz się straszliwie. Lepiej troszkę poczekać. Na co? Na DMC2 oczywiście!□

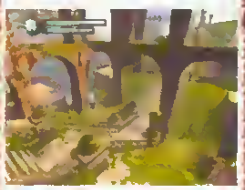


To mój kuzyn, sir!

Sam chyba przyznasz: spaka grafa. Tylko ten Dante coś dziwny jest, w spodnicy biega, i to bez bielizny. Na dobra, kłamałem - to nie on. To



stryjeczny brat dziadka szwagra kumpla jego ojca! I co z tego? Absolutnie nic (by Mel Brooks,)! Co nie zmienia faktu, że niektóre lokacje i zachowanie kamery



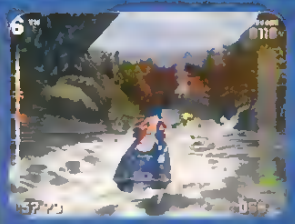
budzą daleko idące skojarzenia z DMC, a "Zaklinacz Kanr" wcale nie jest lepszy od "Seven"!□



Pila

"Mokra robota..." to mail o takiej treści zawsze oznaczał to samo. Nigdy nie lubiłem takich zadań: albo wykraść ściśle tajną formułę, albo odbić zakładników przetrzymywanych na terenie Afganistanu, albo porwać samolot... Jak to w grach wideo bywa. Zniesmaczony, przystąpiłem do dzieła: pełny ekwipunek zarzucony na plecy





fason. Co animacji zawodników nie mam zastrzeżeń (grymasy twarzy są cool), podobnie jak do wody; tela wzbierają w miarę podwyższania stopnia trudności!! Ahe, nie licząc sporadycznych, małych zwolnień animacji, na Splice gra się bardzo dobrze. Developer (KILLER GAMES) odwalił dobrą, rzemieślniczą robotę. A dźwięk? W porządku efekty specjalne, udane ścieżka dźwiękowa (techniczne kawałki).

W definitywnym podsumowaniu nie zostaje mi nic innego, jak stwierdzić, że JET X20 jest grą fajną, ale nic ponadto. Nia stara się zaskoczyć, wybić, utkwić w pamięci. A szkoda, tonie w morzu nowych tytułów i brzytwy się nie chwyta. Co się tyczy konkurencji, to co prawda JET SKI RIDERS oraz SPLASHDOWN (a i BLUE STORM na GCN) nieznacznie ustępują JET X20, jednak nie jesteś świadkiem znaczącego przełomu. Rzekłam.□

włącznie z przenośnym miotaczem bomb atomowych, termowizjer naciągnięty na niemal gołą głowę i... czerwone trampki. Tak, bez czerwonych trampek ani rusz. Przemierzyłem w nich pół świata, może nawet cały, nie - tylko pół. Niestety, bramka SMS-owa szwankowała, totaż druga część wiadomości dotarła z kilkugodzinnym opóźnieniem: "...kup ekuter wodny, piankę i ruszaj na [illegible] wakacje". No i [illegible]zasz, Czytelniku, tyle ze nie odpoczniesz biarnia, lenluchując na leżaku, przypiekając się w promieniach słońca na heban, jeno szalejąc na ekutarze wodnym. Tak,

zdecydowanie "mokra robota" się kroi. Nia rozchodzi się o zabijanie, stanowienie pokoju na świecie, nie rozchodzi się nawet o windykację długów za przywłaszczony przez kogoś dekoder Cyfry+. Właśnie dlatego warto sięgnąć po ten tytuł. Oprócz powyższego, JET X20 jest grą na tyle interesującą, że przyciągnie Cię do konsoli na kilka wieczorów, przynajmniej w moim przypadku tak się stało.

Wybierasz zawodnika, skuter i przystępujesz do trybu World Tour. Zasady zabawy są niezwykle klarowne, stoi - meta, po drodze triki (niektóre fantazyjne, hehe!). Za wykonywane triki łykasz jednostki turbo, które wypada spożytkować z głową. Cecha charakterystyczna: bardzo wygórowany poziom trudności (zawodnicy komputerowi popylają jak oszalali). Oprócz WT, możesz szarpnąć w szereg trybów pobocznych, a w nich czesać triki do woli, zaliczać standardowe "czasówki" (szczególnie ciekawy Trick Mode). Warto odnotować, iż triki można łączyć, co powoduje nabijanie punktów w zawrotnym tempie. Niczym w dopracowanej bijatyce, musisz liczyć się z faktem, że najważniejszy jest timing, a co za tym idzie - tzw. 'recovery time' po tych bardziej skomplikowanych ewolucjach. Źle wyliczysz - karmisz rekiny.. całym sobą. Niezmiernie cieszą świetne reakcje skuterów na poczynania Grocza (sterowania) - można kluczyć w najlepsze. Atut stanowią występujące ogromne ekoki - na wzór znanych z HYDRO THUNDER (DC, PSX) - w trakcie których można czesać do woli. Zaletą JET X20 jest fakt, iż niektóre trasy nie są akwanami zamkniętymi, jeno ciągną się przed siebie niemal w nieskończoność - pokonania niektó[illegible]h z nich 5 minut. Brzmi - smakowicie, nieprawdaż? Jeszcze bardziej kręci to, że każdy jeden ekwen został wyposażony w MASĘ rozjazdów.

Otoczenie w-zależn[illegible] od okoliczności obfituje w drzewa, skały, [illegible] podziwiać piaszczyste plaże, dżunglę, zaśnieżone góry, nie obyło się bez futurystycznych ajawek. Generalnie

Proste, ładne i przyjemne



Na pierwszy rzut okn JET X20 wydałmi się jakimś niszowym produktem i dopiero po dłuższnj zabawie doceniłem ten tytuł. Dobm sterowanie (proste trikuice), niezła fizyka (to ważne przy skuterkach) i bardzo ciekawe trasy (liczne skróty i rozwidlenia). Gdyby nie dość wysoki stopień trudności, pewnie nd[illegible]ożyłbym grę szybciej niż początkowo zakładałem, bo taka na dobrą sprawę gra nie posiada w sobie większych pokładów grywnlności, tymbardziinj jeśli groto się już nn sześciu (siedmiu?) skuterach Nnxt Genowych. CSNG (czyt. Czołówkn Skuterów Nnxt Genowych). [5]

Ocena: 6+





"Mokra robota" to pojęcie, które może być rozszyfrowane co najmniej dwojako... Ot, np. jako efekt posiedzenia w ubikacji po wypiciu naprędce siedmiu kaw.





WERDYKT

PS2 | HIV

SONY | WYŚCIGI

GRYWALNOSC: 7

7

7

PLUSY

- multum rozjazdów
- ogromne skoki
- wzmagające się fale:)

MINUSY

- nic, czego jeszcze nie było

OCENY ZGREDZIOLI: NOŚNIK - DVD

007 nightfire

Ostatnio znany skądinąd Will Smith zadeklarował, że nie ma nic przeciwko zagraniu Jamesa Bonda... Dla tych, którzy odcinają się od złowrogiego świata współczesnej cywilizacji, biczują się co rano, śmierdząc torfem - pan Smith nie jest bynajmniej rdzennym mieszkańcem Nadrenii o nordyckich rysach .. Swoją drogą inny pan, znany jako Nostradamus, powiedział kiedyś, że jak papieżem zostanie Afroamerykanin, to nadejdzie koniec świata.. Ciekawe zestawienie faktów, nie sądzisz? Póki co jednak Bond zostaje białasem. Wydany właśnie 007: NIGHT FIRE wydaje się nawet nie kiwać palcem, by to zmienić.

Tytuł jest swobodnym ujęciem przygód pomyłonego agenta angielskiego wywiadu, nie mającym praktycznie nic wspólnego z tilmem "Die Another Day". W sumie nie ma to większego znaczenia, bowiem gre posiada licencję całej sarii (wyglądasz więc jak Pierce Brosnen, korzystasz z jego zabewak, fur i pięknych kobiet), a do tego jest naprawdę dobre Chłopaki z EA powielili formułę uzytą przy 007: AGENT UNDER FIRE (PS2). Co się za tym kryje? Jest efektownie, kolejna levele zmieniają ujęcie akcji (strzelanina FPP, śmiganie autem, ostrzeliwanie się z jakiegoś pojazdu, motywy snajperskie) bardzo korzystnie dla grającego. To jedna strona medalu. Jakoś niespecjalnie wiele wrzucono tu nowych pomysłów. Dobrze się domyślesz - to ta druga.

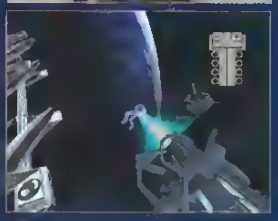
Zaczynasz od precyzyjnego ostrzału z karabinku snajperskiego śmigając w helikopterze nad Paryżem w noc sylwestrową. Jest Bond, jest Paryż, musi więc być też i piękna laseczka, z którą po chwili śmigasz w najnowszej "beemce". Sekcje typowej strzelaniny FPP również prezentują się interesująco - e to przedrzesz się przez ośnieżony zamsk, a to wpadniesz na obowiązkowe, wystawne przyjęcie, a to znów zmasakrujesz japoński gang w skórzanych płaszczach (trafi się nawet ninjas), napadający na świetnie wykonana dojo. Zalepały się nawet ciche misje, w których Bond przywdziewa kombinezon a'la Fisher ze SPLINTER CELL, uzywa strzałek usypiających, przekradając się bokiem (nowoczesny wieżowiec w Tokio prezentuje całkiem miły dla oka design). Bardzo ładnie. A co powiesz na ostrzał z pędzącego skutero śnieznego, walkę ze śmigłowcem krążącym na około wagonika kolejki górskiej, czy małą batalię na zamarzniętym jezlorze? Choć misje same w sobie nie są odkrywczym przebojsm tej zimy, to trzeba jednak przyznać, że łączą się w bardzo dynamiczną, filmową opowiestkę.



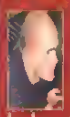








Bardzo zróżnicowane i ciekawe misje



Nowy "Błąd" jest esencją tego, co w grach lubię najbardziej. Przede wszystkim, dostępne są bardzo zróżnicowane i ciekawe misje: masa strzelania przeróżnymi spluwami, ostrzeliwanie wrogów pojazdów (helikopter, skuter śnieżny, samochod). Oczywiście na naszej drodze nie zabrakne pięknych kobiet. Grając można poczuć się jak podczas oglądania kolejnego filmu z 007. Wszystko okraszone bardzo ładną grafiką oraz filmową muzyką. Gra jest naprawdę bardzo dobra i polecam ją każdemu.□ (heuwa)

Ocena: 8

Postarano się, zgodnie z obecnymi standardami, ebyś mógł postrzelać także w wieloosobowej jatce (trzeba przyznać, że jest rajcownie). Są boty, są różnego rodzaju tryby (zespół, flaga, a nawet opcja Golden Eye Strike, lekko pijąca do chyba jak dotąd najlepszego wydanie Bonda z N64), można korzystać z masy spluw, jakimi nieodzownie dysponuje 007 (wykonano je naprawdę ładnie, uzupełniając zabawkami pokroju aparatu szpiegowskiego, lasera w zegarku, czy granatu oślepiającego w formie maszynki do golenie). Obydwie wersje oferują akcję nawet 4 Graczom na jednaj konsoli, z tym że PS2 nieco gorzej radzi sobie wtedy z framerate'em. Nie wiem, czy to tylko moje wrażenie, ale wydaje mi się też, ze w obydwu przypadkach poruszanie się w trybie Multiplayer wypoda nieco wolniej, niż podczas samotnej, fabularnej rozgrywki. Grafa na wysoki poziomie (duże postacie, efektowne eksplozje, dynamika); kolejny raz widać, że Gatesa było etać na nieco wyższą rozdzialkę i szybsze Loadingi (do tego dorzucono mu dźwięk w [illegible].1!). Tak czy siak za[illegible] X, jak i PS2 dostały naprawdę odprężającą, różnorodną grę akcji. Niespecjalnie wymegejac, ale czy każdy tytuł musi taki być?□

"Nazywam się Konserwa, Wiesław Konserwa" - jak zwykł mawiać listonosz babci Mokotowej. A swoją drogą mój kumpel jednym uderzeniem zabija na miejscu, a się nie przedstawia...





PS2 WERDYKT MYSZAQ

E.A STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 8

8

8

8-

PLUSY

- zróżnicowanie
- dynamika, arsenał
- dobry tryb Multiplayer

MINUSY

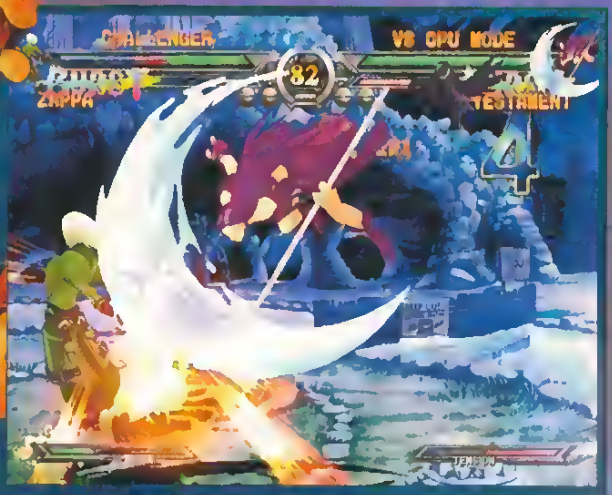
- w sumie nic nowego
- czasem AI wrogów

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 8-, KLEJU 7

NOŚNIK DVD

Jest już wersja na GameCube, nie odbiegająca niczym szczególnym od Xboxowej





GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL

Oto możemy już poszarpać w sequel jednego z najbardziej cenionych mordobić 2D ostatnich lat. GGXX trafił prosto w czarną paszczę PlayStation 2!

Nie będę ściemniał, trzymał Cię w jakiejkolwiek niepewności, i od razu postawię sprawę jasno: ta gra od początku była skazana na sukces i NIE ZAWIODŁA! Oto mamy przed sobą najlepsze, bądź też jedno z najlepszych mordobić 2D dostępnych na rynku (kwestia gustu), a z całą pewnością najbardziej zaawansowane technicznie mordobicie tej kategorii. Odnosi się to tak do kwestii oprawy graficznej, jak i bardzo rozbudowanego, bogatego systemu walki, którego mogłaby pozazdrościć niejedna bijatyka 3D. Już GGX zadziwiał dbałością, z jaką został opracowany system walki, a teraz został on poprawiony (usunięto pewien glitch, uniemożliwiono Faultless Defence Cancel) i rozbudowany. Nowością jest m.in. tzw. "Burst", który służy za uniwersalny, działający w znakomitej większości przypadków combo breaker umożliwiający counter combo, a także ma taką miłą cechę, że jeżeli trafimy nim przeciwnika, to nabije nam do pełna pasek Tension. Pojawiły się także staggery rodem z VF4, a Tension, lecz wymaga precyzji w wykonaniu (okienko wykonania ma 1 do 6 klatek). Teak... GGXX może wyglądać z boku na pokręconą bijatykę z potężnymi, rozbudowanymi combosami, lecz za tym kolorowym obrazem rozbłysków kryją się niesamowita technika.

GGXX przedstawia 4 zupełnie nowe postacie, a podstawową dwudziestkę wojowników uzupełniają jeszcze ukryci Kliff, Justice oraz Robo-Ky (cyborg Ky!). Jak wypadli debiutanci? Dla mnie BOMBA! Nie dość, że idealnie komponują się z klimatem gry, to w dodatku niosą z sobą prawdziwy powiew świeżości - w sumie tylko Sieyer oferuje klasyczna możliwości. Bridget może wypuścić w dane miejsce na planszy jedno ze swoich yo-yo, by móc na różne sposoby w pewnym momencie je przywołać, co pozwala przedłużać combosy. I-no, bardzo seksowna wiedźma szarpiąca na gitarze, posiada niezmiernie interesujący, oryginalny Overdrive w wersji EX - może puścić na kilka sposobów falę dźwiękową, której nie da się zablokować, lecz tylko w dany sposób ominąć (jak Cię trafi, możesz stracić nawet 90% energii). Z kolei Zappa jest największym popaprańcem, jakiego Ziemia nosiła, praktycznie nie posiada on specjali, dopóki nia opanuje go wybrany losowo jeden z czterech różnych duchów (trzeba wykonać odpowiednią kombinację), z których każdy oferuje zupełnie inne możliwości.

Grafika uległa niewielkiej poprawie, pojawiły się nowe plansze, jak i kolory strojów (aż 12 dla każdej postaci). Wśród nowych trybów gry wybijają się przede wszystkim niesamowicie trudny do wypełnienia Mission Mode (50 różnorodnych misji), jak i Story Mode, który ukazuje różne animacje pomiędzy wojownikami i oferuje po 3 różne zakończenie dla każdej z postaci. Cóż tu więcej dodawać - jażali lubisz bijatyki 2D, łap się jak najszybciej za GGXX. Strzał w dziesiątkę. UWAGA: niestety, w naszym magazynie bijatyki 2D są dyskryminowane z powodu preferencji Naczelnego. Ocena jest najwyższa, jaką może dostać tego typu gra (i ciekaw jestem, czy gdziaś obok nie znajdzie się jakiś komentarz Ściery.). [blebiabla. No jasne, gdyby nie ja, pewnie by było kolejna 9/9+. Ale nie biorę tych tablatak:].□
P.S. Właśnie pojawiła się amerykańska wersja, dostępne jako GGX2.





takze modyfikacja Roman Cancel (niwelacja fazy recovery Twojego ciosu), zwana Falsa Roman Cancel, tudzież "blue cancel" - posiada ona cechy normalnego Roman Cancela, tyle tylko, że zabiara tylko 1/4 paska

WERDYKT — KALI

ARC SYSTEMS — BIJATYKA

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2 — 9 8 — **8+**

1 or 2 Players — PS2 Memory Card 7 KB

PLUSY
- ▲ wspaniałe nowe postacie
- ▲ świetne nowe tryby gry
- ▲ poprawiony i rozbudowany system walki

MINUSY
- ▼ niewiele poprawiono oprawę graficzną
- ▼ więcej misssow nie wymyślę.)

OCENY ZGREDZIOLI: KUJOT 8, MUTTI 9, KLEJU 8 — NOŚNIK - DVD

X-MEN
NEXT DIMENSION

Po kolejnych częściach gierek typu X-MEN wiadomo od początku, czego się spodziewać. Cóż, skoro produkują część trzecią, to widocznie seria znalazła nabywców. Dziwnym nie jest, biorąc pod uwagę amerykańską zajawę na ten temat, jak również ichnie ceny gier (finansowo to jak pierdnięcie.., czy coś w ten deseń).



Tym sposobem dostajemy kolejną inkamację walczących mutantów - tym razem na PS2. Hmm, trzeba stwierdzić, że seria zmierza ku lepszemu, niosąc jednak (niestety) stare wady. Ale od początku - w oczy rzuca się podciągnięta grafika (niestety, żaden specjal, ale nie jest też zbyt źla). Dodano ciekawsze i bardziej urozmaicone areny - można teraz spaść (o'ta DEAD OR ALIVE) albo wylecieć oknem, lub też wepchnąć przeciwnika w miejsce,



gdzie pokopie go prąd - miły dodatek. Postacie nieco lepiej animowane i posiadają całkiem zgrabny garnitur ciosów oraz combosów - naprawdę jest w czym mieszać. Niektórzy mutanci mogą zmieniać postawy, wykonywać specjalne uniki, możliwe są też sidestepy - w sumie walki są dość ciekawe. Jest to fajne połączenie dość skomplikowanej technicznie jatki "wręcz" z systemem specjali i super-combosów podobnym do gier CAPCOMu. Drażnić może stary mankament serii: brak siły w



ciosach i słabe (drętwe) odgłosy uderzeń, ale w swej trzeciej odsłonie X-MEN można zakwalifikować jako całkiem sympatyczną grę. Jednak zwyczajowo polecam przede wszystkim fanom mutantów, choć reszta (jeśli koniecznie musi spróbować) też nie powinna się zawieść.□

WERDYKT — MUTTI

ACTIVISION — BIJATYKA

1 or 2 Players — PS2 Memory Card 59 KB — 7 6 7 — **7-**

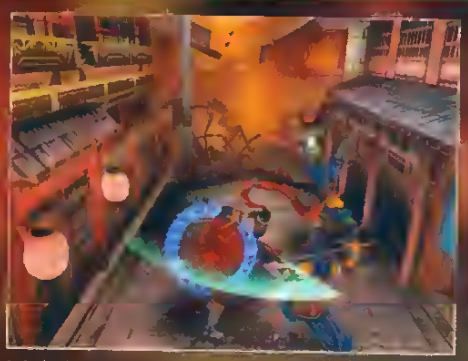
PLUSY
- ▲ możliwości postaci
- ▲ ciekawe rozgrywka

MINUSY
- ▼ nie czuć siły ciosów
- ▼ graficznie jest tylko OK.

OCENY ZGREDZIOLI: ŚCIERA 5, HIV 5, KLEJU 6 — NOŚNIK - DVD



Shinobi



"Kiedyś było lepiej" - ogromne ilości osób z nostalgią i tęsknotą wyrażają swoje zdanie na temat gier komputerowych, krzywiąc twarze wobec odtwórczości i niskiego poziomu trudności obecnie powstających gier. To niezmiernie popularna postawa wśród Graczy, nawet tych, których doświadczenie z grami rozciąga się na zaledwie kilkalat. Producenci jednakże już niemalże całkowicie odcięli się od starych rozwiązań, a na rynku dominują wszelkie gry action/adventure z widokiem TPP. A jednak co jakiś czas ukazuje się tytuł, którego nie cechują zawrotny budżet, ogromne rozbudowanie, mnogość opcji i rozwiązań, tytuł przesiąknięty oldschoolowym klimatem, którego rozgrywka jest bardzo prosta w założeniach. W zeszłym miesiącu pojawiła się wspaniała, next-genowa CONTRA, jakiś w sumie już czas temu DC otrzymało przecudownego shootera IKARUGA, a teraz SEGA wypuszcza na rynek nową odsłonę legendarnego tytułu - SHINOBI.





Akcja została przeniesiona w 3D, lecz nie oczekuj tutaj żadnych fajerwerków graficznych na ekranie - SHINOBI wykonany jest surowo. Przygotuj się na ubogie lokacje i monotonne tekstury niespecjalnie wysokiej jakości. I nie łudź się, że całość uratują jakieś znakomicie wykonane modele postaci - takich tu nie znajdziesz. Pomimo tego widok gry nie odrzuca, mieści się w granicach estetycznych. Ba! Mowa! Prosta grafika SHINOBI nie rzuca na kolana pod względem techniki wykonania, ale za to potrafi zachwycić swego rodzaju artyzmem - jeżeli ktoś łapie ten klimat. Rozgrywka jest prosta w założeniach i diabelnie szybka - musisz przeć nieustannie naprzód, pokonując wrogów stojących Ci na drodze, walcząc na końcu każdej planszy z bossem. Ciosy zadajesz jednym przyciskiem, możesz wykonywać podwójne skoki, biegać po pionowych ścianach, rzucać shurikenami, niekiedy też skorzystasz ze specjalnego ataku magicznego. Zasadniczą jednak zdolnością głównego bohatera, poza ww. jest "stealth dash" - momentalnie przesuwasz się kawałek dalej, pozostawiając po sobie tylko cień. W szalony sposób manewrując za pomocą "stealth dasha" i tnąc mieczem będziesz musiał walczyć z licznymi przeciwnikami. Gra bardzo szybko staje się naprawdę bardzo TRUDNA i wymagająca - zważ choćby na fakt, że Twoja broń nieustannie musi konsumować energię Yang, którą może czerpać z zabitych przeciwników .. Jeżeli jednak nie będziesz szybko eliminował wrogów, Twój własny miecz zacznie pochłaniać Twoją energię życiową.

SHINOBI nie jest skomplikowany, zamiast tego cholernie wymagający, trudny" i niesamowicie grywalny. I ostrzegam - gra jest naprawdę bardzo oldschoolowa i z tego powodu może niektórym nie przypaść do gustu. Nawet tym, którzy jęczą, że "kiedyś było lepiej". Polecam.□

WERDYKT

SEGA | PLATYKA

1 Player | PS Memory Card 363KB | 6 6 7

PLUSY	MINUSY
▲ wspaniały klimacik	▼ nie powala wykonaniem
▲ dynamika	▼ nie każdemu się spodoba

KALI **7**

OCENY: KUJOT 7, MUTTI 7, KLEJU 7, PLAYMAN 7+, NOŚNIK - DVD

Kakuto Chojin





Zazwyczaj bardzo sceptycznie podchodzę do wszelkich nowych mordobitek, niezależnie od tego jak ładnie wyglądają na screenach i jacy to niby specjaliści przy nich pracują. Prawda jest taka, że naprawdę rzadko pojawia się nowa jakość, dająca początek całej serii powszechnie cenionych gier.



Cóż, KAKUTO już na screenach prezentował się w moim przekonaniu słabo. Od razu odrzucił mnie design postaci - jakieś takie niby mroczne, ale wiejące na kilometr tandetą. Niestety, właśnie takie atrybuty można z grubsza przypisać KAKUTO CHOJIN.

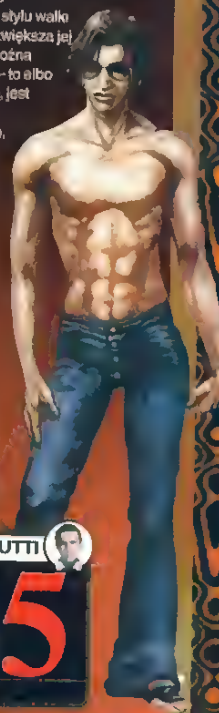


Nie można zbyt wiele dobrego powiedzieć o tej grze, ale spróbuję. Grafika, pomijając dziwną kolorystykę, jest schludna (co nie znaczy że dobra, gdyż to oczywiście nieprawda - po prostu nie rani oczu). Drugim pozytywnym aspektem są style walki złapane Motion Capture. Niestety, tu także dano ciała i nie wynajęto odpowiednich ludzi, gdyż np. Capoeira jaką prezentuje jedna z pań jest jakaś taka... mało profesjonalna. Nie są to bzdury pokroju Christie Monteiro z TK4, tylko po prostu słaba technika (cóż, mniejsza z tym). Z drugiej strony możliwości postaci są dość bogate, ale cóż to? Tylko jeden rzut? Ja rozumiem, że koleś od Kung-Fu to nie wrestler, ale chyba powinien mieć tych chwytów więcej.

Heh, teraz dochodzimy do sedna - KAKUTO jest flegmatyczne do bólu i kompletnie pozbawione dynamiki (masło maślane, ale dzięki temu możecie sobie wyobrazić, że jest wolne, a do tego WOLNE). I to kompletnie kładzie całą resztę, która (jak już wiecie) jest co najwyżej taka sobie. Po pierwszym kontakcie z taką grą zastanawiam się, co myśleli autorzy wypuszczając na rynek taki syf. Przecież każdy zdrowy człowiek z chociaż minimalną znajomością tematu stwierdzi, że to produkt skazany na porażkę (mimo wąskiego grona tytułów z tej kategorii na X-a) Wszak DOA3 podniósł poprzeczkę bardzo wysoko, zarówno pod względem "merytorycznym" jak i technicznym.

Nie pokuszono się nawet o animacje na końcu STORY MODE, dochodzi za to możliwość wybrania drugiego stylu walki dla postaci, co (teoretycznie) zwiększa jej arsenał. Jaka szkoda, że nie można przełączać ich w trakcie walki - to albo tamto, inaczej nie da rady. Ooo, jest też jedna postać i arena do odkrycia. Zaś co się tyczy aren, to co powiecia na sześcienne "klatki", zero interakcji ze ścianami i tło 2D poza nimi?!? Wygląda to wręcz archaicznie, takie rzeczy nie powinny mieć miejsca na konsoli next-genowej.

Cóż, nie mam chyba do dodania nic więcej oprócz "trzymajcie się od tej gry z daleka". Możecie mi wierzyć, że omnie Was duże rozczarowanie. A jeśli ktoś ma ochotę skopać komuś twarz, to najlepiej zrobi kupując DOA3.□



WERDYKT

MICROSOFT | PLATYKA

Players 1-2 | 6 6 4

PLUSY	MINUSY
▲ ciężko się doszukać	▼ słaba oprawa
	▼ zero dynamiki

MUTTI **5**

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 5

SPORTOWA PS2

LMA Manager 2003

- Platformy ..... PS2, Xbox
- Wydawca ..... CODEMASTERS
- Grafika/Dźwięk 6/5
- Akcesoria ..... 1-2 Players



Z LMA mam zawsze problem, bo nigdy nie wiem, czy mam do czynienia z nową grą, czy Ściera dał mi przez przypadek edycję sprzed roku (...), niepotrzebne skreślić). Za brak zmian po raz kolejny obniżam ocenę (tym razem o pół "oczka") - w przypadku PS2 rzecz jasna, bo dla Xboxa jest to inauguracja sezonu. I tu jednak nota jest niższa, gdyż z CHAMPIONSHIP MANAGER 2002/2003 stawać w szranki trudno. Polecam LMA 2003 tylko tym fanom tego [illegible] których dziwnym trafem omineły edycje poprzednie. A dla [illegible] z CODEMASTERS "słowo na niedzielę" - nawet FIFA zmienia...□ [koso]

7

SPORTOWA

NHL 2003

- Platformy ..... PS2, Xbox, GC
- Wydawca ..... EA Sports
- Grafika/Dźwięk 7/7
- Akcesoria ..... 1-8 Pl.(PS2), 1-4 Pl.(Xbox, GCN)

Aż trzy nowe gry spod znaku NHL zaatakowały posiadaczy PS2, Xboxów i GameCków. Pierwszą, z obozu EA SPORTS, stanowi oczywiście NHL 2003. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to zasadniczo przemodelowany wygląd menusów, co zresztą wyszło grze jak najbardziej na dobre. Dostęp do większości opcji, a tych jak zawsze nie brakuje, jest intuicyjny oraz przejrzysty - tylko na początku sprawia wrażenie mocno zagmatwanego. Na tafli większych zmian nie widać. Owszem, jakieś drobne poprawki w kodzie gry z pewnością można wyłapać, zwłaszcza biorąc na warsztat AI hokeistów sterowanych przez konsolę, ale to tak naprawdę dokładnie to samo, co było już w NHL 2002. Przypominam jednocześnie, że w NHL 2002 było niemal wszystko to, co w NHL 2001. Dalej tej wyliczanki nie ma chyba sensu ciągnąć. Słów jeszcze kilka o grafice: nieco większe, ładniejsze postacie zawodników, zyskała trochę widownia i... to w zasadzie wszystko. Do łyknięcia [illegible] przypadku, gdy nie miałeś [illegible] pory styczności z serią po przejściu na platformy Next Gen. [shi]

7

SPORTOWA

NHL 2K3

- Platformy ..... PS2, Xbox, GC
- Wydawca ..... Sega
- Grafika/Dźwięk 6/7
- Akcesoria ..... 1-4 Players

Alternatywą dla NHL 2003 jest NHL 2K3 firmowane znaczkiem SEGI. Niestety, firmie ojców Sonica nie udało się tutaj dokonać takiego postępu jakościowego, jaki ma miejsce w analogicznej serii spod znaku koszykówki, NBA 2K3. O ile w przypadku basketu EA SPORTS zdecydowanie przegrało batalię, a NBA 2K3 (poprzedniczki zresztą też) wymista na całej linii, tak hokej średnio się ludzikom z SEGI udał. Gra jest dużo bardziej zręcznościowa od NHL 2003, właściwie śmiało można ją podpiąć pod kategorię arcade, przy czym - żeby nie było nieporozumień - nie mówię wcale, że to źle. Zabawa dostarcza masy wrażeń, zwłaszcza przy rozgrywce wieloosobowej. Nieco gorzej jest natomiast w przypadku samotnych zmagań. Przyznam szczerze, że rozpocząłem sezon i po niespełna jednej trzeciej rozgrywek dałem sobie spokój. Trochę zaczyna wiać po pewnym czasie nudą, zagranie w atak/obronę stają się schematyczne, z góry przewidywalne. Dopiero potyczki z żywym przeciwnikiem całkowicie zmieniają ten obraz. Zmian w stosunku do ubiegłorocznej wersji (Dreamcast) nie ma zbyt wielu, usprawniono jedynie powtórki i podrasowano minimalnie grafikę, teoretycznie dopasowując ten element do standardów maszynek nowej generacji. Piszę teoretycznie, bo nie tego oczekiwałem. Żadnych rewelacji, żadnych "ochów" i "achów", w zasadzie tylko przy wspomnianych przed momentem powtórkach można oko na czymś konkretnym zawiesić. Aha, jeszcze coś: zdecydowanie najlepsze sterowanie ma [illegible] PS2, rozłożenie przycisków jest cholernie intuicyjne, za się największym wyczynem. Polecam NHL 2K3 [illegible] multiplayerowych potyczek. [shi]

7+



Domorosły menadżer staje się menadżerem w rzeczywistym tego słowa znaczeniu. Przede wszystkim sprawuje opiekę nad kadrą pierwszego zespołu (i jeśli ma takie ambicje nadzoruje postęp drużyny rezerw). Ustala harmonogram treningów (określa stopień szkolenia każdego z elamentów np. kondycji), kontroluje morale każdego z członków zespołu (kiepskie samopoczucie może być spowodowane niską gażą, chęcią przejścia do innego klubu, bądź faktem, iż gracz jest wystawiany na pozycji, na której nie czuje się najlepiej), ustala wysokość kontraktów (może dodawać klauzule zakładające np. że w przypadku spadku do niższej ligi kontrakt jest rozwiązywany automatycznie), stawia żądania szefostwu (np. wymaga rozbudowy stadionu lub znalezienia dodatkowych funduszy na gaże i transfery - w przypadku odmowy można postawić ultimatum 'albo spełnicie żądania albo odchodzę') i piłkarskiej federacji ("zawieście sędziego, bo ustawił mecz"), karze zawodników (choćby za brak zaangażowania), dokonuje transferów, deleguje "skautów", kontroluje na bieżąco rankingi UEFA... Gosh, ta gra to KOSMOS!

Malkontenci narzekają na wizualizację meczu, a właściwie jej brak. A ja puszczam na ten aspekt sik, koszący! W CM wydarzenia boiskowe są opisywane przez komunikaty, które mówią o przebiegu spotkania znacznie więcej niż jakieś drętwe animacje (jak w LMA MANAGER). Do tego dochodzi szczegółowy zapis statystyczny meczu, ilość podań, wślizgów, strzałów, udanych interwencji, rajdów każdego zawodnika z podziałem na wykonane/udane/kluczowa dla przebiegu akcji.



Rzucam kapciem w pajęczynę uwitą między telewizorem a głośnikiem. Sprawdzam zawartość "kaczki" i wołam na babcię, żeby mi podłączyła kolejną kroplówkę. Dla mnie CM to "dycha", a nota w "oceniaczce" jest wynikiem nacisków!

"Czampionszip". Synonim merytorycznego ogromu i niezwykłego kibicowskiego wyczucia włożonego w grę. Jedyna gra na PlaCa, dla której byłbym gotów się pokroić. Teraz wreszcie na konsoli. Hurahal Zeszłoroczna edycja przeszła w zasadzie bez większego echa, czas więc, bys poznał. Drogi Czytelniku, największy 'kombajn' w dziedzinie piłkarskich menadżerów!



Nie będę epatował cyferkami. Rzucę tylko krótkie: 27 lig (jast i polska!, co więcej, jest nawet druga liga!) co powinno wystarczyć, byś w mig wykonał mnożenie i oddał pokłon w kierunku SPORTS INTERACTIVE, goniony impresją biorącą się z SETEK drużyn klubowych i DZIESIĄTEK TYSIĘCY piłkarzy. WSZYSTKIE składy są oryginalne, a wszystkie ligi zrzeszają jak najbardziej prawdziwe drużyny. Wzięty ot tak, na szybcika Lech Poznań powalił mnie aktualnością składu. Ba, ja - wierny kibic - nie rozpoznałem części piłkarzy, bowiem w rzeczywistości grają oni w głębokich rezerwach!

Po wybraniu drużyny i narodowości jestem już w menu trenerskim. Sprawdzam obłożenie pada. Może być, ale trzeba się przyzwyczaić. Najtrudniej przywyknąć do listwy poleceń menedżerskich, którą wysuwa się z boku ekranu (na PleCu była widoczna cały czas). Dla niewolników myszki przystosowanie się do pada będzie czynnością niezwykle trudną. Ale to przecież nie jest RTS i pośpiech nie jest wymagany.

WERDYKT

KOSO

SPORTS INT. | SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ: 9

PLUSY	MINUSY
▲ ogromna ilość opcji, możliwości	▼ ciężkawe sterowanie na padzie
▲ potężna żywotność - eRPeGi wysiadają:)	▼ gra nie dla wszystkich

OCENY ZGREDZIOŁI: LOKI 9

The Getaway

Napady na banki, wymuszenia, tlarecze, na zamówienie gwałty, a i z "z bańki" potrafił przy*******ić. Rzeczy niemożliwe załatwiał od ręki, cuda - do 3 dni. Swojego czasu ścieżka życia wywiodły Marka Hammonda na manowce: był przesiąkniętym złem, okrutnym bandziorem, który z rodzajem nikczemnej wprawy czyścił ten świat. Tylko to go interesowało, tylko to gra o najwyższą stawkę. Wyrósł jednak z tego, jak kazdy wyrasta, pokochał kobietę i założył rodzinę. Po trudach dnia powszedniego wracał do domu, gdzie czekał nań pyszny obiad (zawsze zupa i drugie danie). Całował czule żonę, przytulał syna - Alexa. Ale ten dzień miał wiele zmienić. Gdy Mark smacznie spał, żona wyprawiała syna do szkoły. (...) Przed kamienicą, w której zamieszkiwała rodzina państwa Hammond, stał



zaparkowany czerwony samochód. W nim konwersowali zaciekle, używając przy tym najcięższych wulgaryzmów zamiast kropki i przecinka, jacyś podejrzani ludzie - trzej tacecl o zakazanych ryjach, których zdradzał slang. Slang wespół z gangsterskim akcentem, e może na odwrót, a może jedno i drugie. Wyraźnie było słychać głosy przeszłości. Do samochodu wsiadła kobieta, która wyskoczyła uprzednio na krótkis rozeznenie eytuacji. Już za moment miała nastąpić krytyczne sytuacje... Suzie wyszła z synem przed kamienicę. Kobieta z samochodu podsszła do zony Merka i sugerując ze jest policjentką, zaprosiła ją wraz z synem do rzekomego radiowozu. Żona Hammonda nie była w ciemię bita, raczej kute na cztery nogi - nawijać makaron na uszy to nie jej. Kolesie "policjentki" próbowali wytłumaczyć Hammondowej siłą, że powinna wsiąść do "radiowozu". Nie poskutkowało. Rozległ się krzyk niewoiniczy, potem odgłos strzału - pocisk przeszył ciało niewiasty i utkwił w jej brzuchu. Z grymesem na twerzy upadła na zimną płytę chodnika. Na płytę, która nigdy nie zagra. Przypadkowy świadek, notebene sympatyczna kobieta z sąsiedztwa, zaczęła krzyczeć. Chłopak został ściśnięty, niczym dywan, pod pachą i wrzucony do auta, porwany. (...) Mark obudził się, bo obudził by się nawet nieboszczyk. Wyjrzał przez okno i rzucił się do drzwi, mocno ścisnąwszy gnata, z którym nigdy się nie rozstawał. Nie minęło 10 sekund jak trzymał w ramionach żonę, która wcześniej leżała na zimnej płycie chodnika. Niestety, było już za późno, Suzie zdołała jedynie wyskomleć: "Ratuj naszego synka"... (...) W tym momencie kontrolę nad Markiem przejmujesz Ty, Graczu, i wiesz co? Musisz wiedzieć, ze...

...WŁAŚNIE WPADŁEŚ W NIEZŁE BAGNO

Akcja gry od razu rzuca Cię w wir zdarzeń, wir wyjątkowo mocny. Nie masz czasu nawet na zgaszenie papierosa - już siedzisz za kierownicą samochodu. Pościg wozu porywaczy ulicami Londynu może sprawić Ci sporo problemów. Bo nie dość, że ciasno tam jak cholera, to jeszcze panuje ruch lewostronny. Najlepiej byłoby "najpierw buzi, a później majtki w dół" - najpierw zapoznać się z elementarnymi zasadami, poćwiczyć i ruszyć, ale na to nie ma czasu, gdyż gangsterzy oddalają się bardzo szybko, popylając niczym ryba w ławicy. Ale gdzie jechać? - zadałem sobie pytanie. Nerwowo obmacawszy wszystkie kiawisze padu doszedłem do wniosku, i to w okamgnieniu, iz mapy nie ma. I rzeczywiście, w THE GETAWAY nie ma mapy. Zamiast tego, w samochodzie działają kierunkowskazy, które - jak nazwa sugeruje.) - wskazują gdzie powinieneś skręcić. Patent ów sprawdza się w praniu wyśmienicie:

Oto popełniono jedną z najbardziej oczekiwanych gier na PS2. Wg wszelkich zapowiedzi, miała powalać klimatem oraz wykonaniem na miarę PS2. I jedna z tych obietnic została spełniona. No, zgadnij która...









zakładając, że przeoczyłeś dany zakręt i zawrócić nie możesz/nie chce Ci się, możesz jechać dalej - kierunkowskazy i tak doprowadzą Cię do celu, nawet jeśli gdzieś będzie ustawiona przeszkoda (nie musisz koncentrować uwagi na ekrawku "papieru"). I dobrze, wszak Londyn mały nie jest, poza tym nawet jeśli się tam było, to raczej nie zdołało zapamiętać ulic, tym bardziej skrótów. A siedząc za kółkiem jeeteś zmuszony stawiać non stop czoło rozgardiaszowi przedmiotów martwych - fury jeżdżą, jak to w Londynie, w niewyobrażalnym ścisku, chaotycznie i jedynie względnie szybko. (...) Zaimplementowany model jazdy sprawia jak najbardziej pozytywne wrażenie. Nie dość, że autami kieruje się wyśmienicie, zdecydowanie odmiennie, wyraźnie czuć, że to samochody a nie latające dywany, to jeszcze model przyprawiono o zawodowe poślizgi. Tak, brawurowe ekcje wespół z poślizgami są widowiskowe. Poślizg jest słabszy niż w DRiVERze, zarzuca jednak wcale wąsko; ale lewej stronie", to kilka klep zaliczyłem. Samochody sypią się w mak, toteż na drodze odrobinę skruchy należy zachować' zderzaki, szyby, maska, drzwi - wszystkie elementy ulegają zniszczeniu. Najpierw auto źle wygląda i dziwnie się zachowuje, a jeśli już przesadzisz, to widoczny dym wydobywający się z komory silnika uświadomi Ci, że czas brać nogi za pas. Niestety, jako za policja ma na Ciebie oko - "pieszo długo nie pożyjesz" (genialne scena zakuwania w kajdanki). Musisz rąbnąć jakieś zaparkowane auto, ew. ostrzeliwanie się na ślepo. A propos broni, zabawki można zabierać od denatów, baz żadnej ściemy, ew. znaleźć tu i ówdzie.

Czy Hammond jest twardzielem? Niewątpliwie tak, aczkolwiek nie jest oddaniem celnego strzału (cool!), coraz wolniej zmienia opróżnione magazynki (a jaki). Apteczek brak, istnieje jednak sposób na regenerację energii (pozostawiam do rozczajenia we własnym zakresie).

Gra jest bardzo trudna, wymaga kombinowania, daje za to swobodę w stawianiu kolejnych kroków. Chcesz kogoś ukatrupić? No to ukatrup. Chcesz zrezygnować z konfrontacji z kolesiem, który stoi przy barze udając, że go nie ma? No to zrezygnuj. Chcesz wziąć za żywą tarczę podejrzanie wyglądającego faceta stojącego przy barze, po czym ekręcić mu kark, choć nie musisz tego robić? No to uczyń tak. Jeśli wykażesz się samozaparciem, to dobierzesz się (???) do ekóry kolesie, który stoi za porwaniem Alexa, to Charlie Jolson - konglomerata najbardziej wynaturzonego prostactwa i warcholstwa umysłowego ze szczyptą tandetnej konfekcji umysłowej. W sumie gruba ryba, ale wypłacić mu kopa w rów... taktoniczny to mało. To on ciora Cię niewidzieiną ręką ojcowskiej miłości, nakazuje, co masz zrobić, gdzie jechać i co załatwić.

Po odpaleniu THE GETAWAY, przyznaję,

Nie dla dzieci!

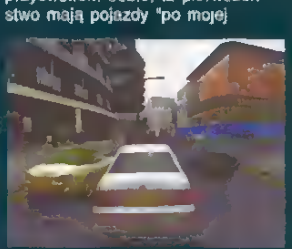
KAŻDY WIEK MA SWOJE RACJE



■ THE GETAWAY fajowa gra. A skoro jest fajowa, to kupię ją dzieciakowi i problem upominku urodzinowego będę miał z głowy". Jak możesz pomyśleć Jeśli tak się stało, to zastanów się raz jeszcze. TG to tytuł dla dorosłych. Tutaj krew bryzga na ściany, do gliniarzy strzela jak do kaczek, a niecenzuralne hasełka wyskakują co rusz. Przejeżdżanie cywilów, gole d**y, trup w bagażniku, skręcanie karku, czy przystawienie lufy do skroni i strzelenie z rutyną porównywalną do mycia rąk i wiele, wiele innych motywów to towar nie dla każdego, a już na pewno nie dla 8-letniego brzdąca. Dlatego bądź świadom, rodzicu

To nie może przejść bez echa: Jeśli ktoś spróbuje Cię przekonać, że modele samochodów zawarte w TG wyglądają niemal jak w GRAN TURISMO 3, to odejdź w milczeniu i zadzwoń po lekarza. Bo prawda jest taka, że na jednym wozie z GT3 jest więcej poligonów niż w TG łącznie na całej ulicy z budynkami, samochodami oraz dachówką i konolizacją, których nie widać.

to dobrze - w Stanach mają szersze ulice:). (...) W związku z tym, że nie tak od razu przyswoiłem sobie, iż pierwszeństwo mają pojazdy "po mojej pożyczyć sobie dowolny model stojący akurat w korku. Hammond przypomina sobie w takich momentach, że kiedyś nie był świętoszkiem, totez nie prosi, nie wyciąga za fraki, jeno staje przed delikwentem z bronią w ręku i stawia tegoż przed dylematem, gromko upraszając o wypad i pozostawienie kluczyków w stacyjce. Samochodów masz tu pod dostatkiem, w dodatku nie byle jakich i na licencji. Oczywiście opony nie stawiają oponu ołowiowi, a gliniarze mogą rozciągnąć "kolczatkę" - i zonk.





■ Ten koło w masce to chyba Scorpion (MK). Tylko że Scorpion nie wciąga proszku do prania przez nos. Zresztą, kto wciąga...?

Ale, ale... Nie na samochodach i jeździe nimi kończy się zabawa. THE GETAWAY to dwie gry w jednej. klasyczne "wyścigi" po ulicach miasta, tyle że biorą w nich udział amatorzy, na domiar złego "w szczycie", oraz przygodówka ze sporą dozą skradanki i strzelanie. Brzmi skomplikowanie, jednak w praktyce wszystko idzie jak z bicza strzelił. Gdy już musisz opuścić pojazd, kamera połulnie wędruje za Twoje plecy (TPP), Ty zaś przemierzasz teren "na kapciach". W każdym momencie możesz wyciągnąć spluwę, przeładować ją i wykorzystać. Klawisz "R1" służy do automatycznego namierzania celu, możesz również celować wg własnego widzimisię (czasami kamera przechodzi do widoku niemal FPP). W trakcie wymiany ognia przydają się zdolności bohatera, takie jak przewrót w przód, przywieranie do ścian oraz wychylanie się zza węgła, czy też chowanie za elementami wystroju wnętrza (np. komoda, skrzynia). Mark może zajść opryche (nie tylko opryche - cywile też zostali uwzględnieni) od tyłu i.. a) przyduszając, używać w charakterze żywej tarczy; b) skręcić kark; c) strzelić w łeb (po czym zjeść ciastko kramowe, bez zająknięcia). Patent, który mnie połechtał, to wystawienie zza węgła samej broni i nieśmiertelny. Bandziory mogą podziurawić Twoje ubranie - zebrawszy kilka pestek, garnitur zaczyna stopniowo zalewać krew, a Mark włóczyć nogami. W końcu ledwo co leżie, dyszy jak maciora i pokonanie schodów urasta do rangi wyczynu na miarę trafienia w Hannawalde śnieżką (z kamieniem w środku). Roztrzęsiony niczym w daleko zaawansowanym delirium, ma problemy z



■ Oto niezręczny zbieg okoliczności: Mark zostaje złupany przez policjantkę (skuła mu łupska), lecz niefortunnie z budynku wybiegają koledzy, którzy nie lubią ani glin, ani Ciebie; dwie kulki rozwiążą problem (jedna w Twojej głowie)...





włóż te wszystkie retuszowane prev-shoty, zapewnienie developera o geniuszu engine'u i inne choleme ściemy. O ile poligonów newrzucano całkiem sporo (ot, choćby masa samochodów poruszających się po drodze), tak cała reszta, WSZYSTKO [illegible] sobie". Tekstury słabe (wyjątek: wybrane real-time'owe przerywniki), kolorystyka bezmedzialne, a tramerate poniżej średniej krajowej, z tendencją do chrupnięć. Do gustu przypadły mi poprawnie wydesigno-wane samochody - są wporzo, ale bez jęków

Halo? Co tam słychać? LONDYN i GETAWAY

■ Skontaktowałem się ze znajomym mieszkającym w Londynie (hi Grzegorz!), aby dowiedzieć się, czy w związku z premierą THE GETAWAY "coś się dzieje" Dzieje się, i to spora Gra jest mocno reklamowana tak w sklepach, jak i mediach wszelakich Nic dziwnego ogromna połać terenu została odwzorowana na tyle wiernie, ze można uswiodczyc charakterystycznych sklepów, budowli, smaczków architektanicznych i to potwierdza Grzegorz Niestety, jak się miało okazac - po dzikim szturmie na sklepy Anglicy zaczęli doceniac kunszt GT3: VC.







spoczy się me dłonie - chciałem się przekonać na własne oczy, jak wygląda wirtualny Londyn. Huh, prawda jest taka, że w pierwszej chwili miałem myśli samobójcze: chciałem pociąć się serkiem

itd.) - za nie ocenę za grafę leci o "oczko" w górę. (...) Gra obsługuje system Progressive Scan, lecz cóż z tego.. W temacie dźwięku wspomnę jeno, żs efekty zostały opracowane z wyczuciem, dubbing

Nie była jeszcze żadnej gry, która w tak wiemy sposób odwzorowywałaby tak wielką powierzchnię, jak Londyn w THE GETAWAY. Zanim wszystko zwiedzisz, zestarzejesz się:).

topionym lub czerstwą bułką, czymkolwiek. THE GETAWAY wygląda nieźle, w porywach fajnie. Tak, trzebe to sobie powiedzieć jasno i wyraźnie: każde licząca się na rynku ścigałka zjede TG na śniedanie, to samo tyczy się przygodówek TPP. Fektem jest, ze pod względem architektonicznym Londyn rozwala na łopatki, ale z mojego punktu widzenia - technicznie zasysa Między bajki

rozkoszy. Cóż więcej? Elementy, które mogą wyprowadzić z równowagi, to praca kamery (TPP; nie nadąze, o termin "obiektywność" nie jest jej znany), która moze Cię nawet odrzucić od tej gry, oraz reakcje sterowanej postaci na poczynenia Dualem (mało precyzyjne i w ogóle "chopek" obraca się nazbyt nerwowo, świruje). Nie ma co, developer (TEAM SOHO) zdrowo pojechał z detalami (budynki, ulice, sklepy

zasługuje na jakąś nagrodę, a motywy muzyczne pasują jak ulał. Ot, zwykła perkusja wybijająca nerwowe rytmy brzmi jak najpiękniej na świecie brzmiąca perkusja.

CZAS POINTĘ MACHNĄĆ

Wygłaszanie pięknych fraz nie ma w panujących okolicznościach sensu, byłoby to ratorycznym cynizmem. Jeśli łubujesz się w gangsterce, w TG panuje idealna aura. Przygotuj się na wożenie trupów w bagażniku, kolesi rodam z fiimu "Psy" ("boka", bo "akumulatora na jejach" zabrakto;), cieszenie organu wzroku widokiem ciał striptizerek, a i mocno nacigagene, tyle że pocieszne akcje a'la odbicie kolesia przewożonego "więźniarką" Filmowy klimat - przytłaczający, ala jakże realistyczny.



■ Jeżeli rozwalisz kierunkowskaz, to znajdziesz się w tarapatach - bez niego nie będziesz wiedzieć, gdzie się kierować. Zostaje opcja zmiany fury...

W tej recenzji celowo pominąłem masę szczegółów dot. tabuły (to nie opis), co byś w trakcie szarpanie, do którego Cię zachęcam, rozdziewiał dziób. THE GETAWAY posiada masę smaczków, o których nie miałem sposobności wspomnieć, doskonale wpływających na rajcowność, ale i masę błędów, która również pominę, bowiem można je przełknąć. No i ważne sprawe (żaden tam spojler): oprócz Merka, wcisliesz się w drugą postać: Frenka Cortera - gliniarza nie stroniącego od radykalnych rozwiązań, próbującego udupić Jolsona. Ścieżki fabularne obu postaci krzyzują się, tworząc zgrebną całość.

Nie mam pojęcie o atomowych głowicach bojowych z plutonowymi prętami zamkniętymi w terilliowym rdzeniu, nie znam się ne znaczkach pocztowych z Nigerii, ale jestem pewien, iż wydatek związany z zakupem tego tytułu nie wprawi Cię w zakłopotanie. Gra jest klimetyczna, długa (24 misje, tydzień z głowy), dodatkowo bardzo trudne, ale dająca masę satysfak-cji. SONY Europe już oficjelnie zapowiedziało dodatek do THE GETAWAY, a za dwa lata pienuje wydanie pełnowartościowego sequela. Je już poleruję "kiemki".□



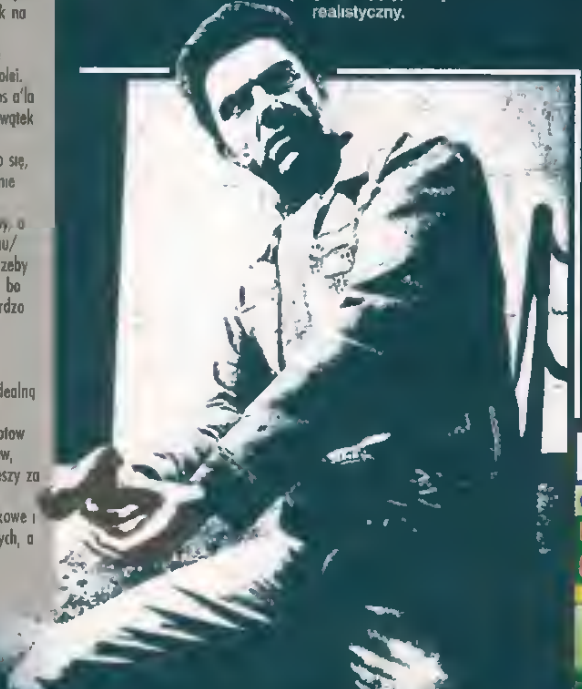
PS Opis przejścia gry zostanie wydrukowany w drugim POPAONIKU EXTREME (w kioskach 31 stycznia)

DRIVER + MAX PAYNE. Mieszanka wybuchowa?



"Nie przejdziesz pierwszej misji" powiedział HIV odpalając mi grę w Redakcji Popatrzyłem na niego jak na idiotę. "Ja nie przejdę?" Okazało się, że po części miał rację (przeszedłem ją w domu) Ale po kolei. Po THE GETAWAY oczekiwałem czegos a'la DRIVER Wiem, wiem, zapowiadano wątek przygodowy, ale łudziłem się, ze potraktują go marginalnie okazało się, ze stanowi on aż połowę gry (w sumie esencję) Mnie to nie pasuje, tym bardziej, że jest mocno niedokończony, a zawdzięczo to kiepskiemu sterowaniu/ pracy kamery (grołem tylko po to, żeby dojść dalej i pojeździc samochodem, bo opcji Freeride nie ma!) Gra jest bardzo realistyczna (i trudna jak cholera), utrzymona w konwencji filmow gangsterskich, ale tych smutnych, szorałurych i brutalnych, stanowi idealną odskocznię dla GTA:VC. Co jeszcze? Oprawa wrzuałna umiorkowanych lotow (cos jak w STUNTMAN mało efektow, słabe tekiury, sredni framerate) cieszy za to duża dhałosc o detale, niezle zrealizowane są wstawki pizerywnikowe i w końcu jest sporo pojazdów (realnych, a nie jakichs tam, jak w GTA) □

Ocena: 8





DEATHROW



DEATHROW jest grą sportową (a niekiedy nawet "sportową"), ale nazwanie jej mordobiciem bynajmniej nie jest błędem. Wyzywanie od brutalnych również ma swoje podstawy, bo bez łamania kości zawodników drużyny przeciwnej trudno osiągnąć korzystny rezultat, a i wulgaryzmów uświadczysz tutaj cała mnóstwo, przy czym czteroliterowe słowo na literę "f" będzie raptem jednym z łagodniejszych...

"Blitz" to sport przyszłości, w którym na arenie (o niasprecyzowanych kształtach - małe, duża, kwadratowe, z siatką korytarzy itd.) stają naprzeciwko siebie dwie czteroosobowa drużyny. Idea rozgrywki jest prosta:



należy wrzucić piłkę-dysk do "kosza" przeciwnej drużyny. Jeśli jednak zamiast tago Gracz znokautuje na dobre wszystkich kolażków wchodzących w jej skład, również wygrywe. Ot, niaiiniowy tytuł.). Mecz toczy się szybko - tu iaci fanga, tam zawodnik zostaja właśnia wkomponowany w piekelgiasową szybę, w korytarzu z drugiej strony areny dwóch byków goni cherlawago rozgrywającego rywali, a dysk iazy w kącia, niechciany. Sem wiele meczy spędziłam oiawiając zupełnie wynik i akcje mojego zaspołu, z uśmiechem na ustech grzmocąc wszystkich po mordach (i od czasu do czasu poiując na porozrzucane tu i ówdzie powarupy). Gdyby na tym "indżajnie" zrobić chodzoną bijatykę, byłoby nieźla... Co jaszcze ofaruja OEATHROW? Przede wszystkim tryb "Conquest": Gracz bierze w opiekę jedną z drużyn i jego zadaniem jest wprowadzenie ją do penteonu debeściaków. Nia ma tu jednak klasycznych kolejak spotkań, wszystko opiera się na zasadzie wyzywania ne pojedynak. Gdy padnie remis, wygrywa drużyna, która została wyzwona (kto powiedział, że życie jest sprawiadliwe?). Rzecz jasno tryb kariery nie opiara aię tylko na rozgrywaniu meczy. Co rusz Gracz odbiara wiadomości - to od zawodnika, któremu marzy się by zwerboweć go do zaspołu, to od gościa, który znaiazł paczkę z prochami ("z ciężarówki spadła") i chce ją sprzedać po dobrej cenie, to od bukmachera chcącego założyć się o wynik następnego meczu (" 2000 kredytów, że





A myślałem, że to jakieś...



Na początku możesz nie docenić tej gry, gubiąc się i dostając baty na boisku. Naucz się jednak grać (poświęć ze 2 godziny), a DEATHROW okaże się beczką miodu; klepanie masek (można ołać działania afensywne i stać na obronie, wyżywając się na przeciwniku), szybkie akcje, niezła oprawa, dobre sterowanie, przemyślany i przejazdy interfejs. Zresztą, zasady gry są BARDZO zbliżone do 16-bitowego SPEEDBALLa zmieszanego z odrobiną koszykówki! Dwie rzeczy mnie wpieniają: słabo oznaczony krążek i zbyt wolne przełączenie zawodników. Do pełni szczęścia polecam Ci zakupić przejściówkę na pad PS, bo na X-bulonie w to akurat nie da się grać. Obczaj DEATHROW koniecznie.□ [S]

Ocena: 8

Świetnie rozwiązano sprawę sterowania - niezwykle pomocny jest prawy trigger, dzięki któremu zawodnik automatycznie kieruje się w stronę dysku. Z kolei D-pad odpowiada za zmianę taktyk. Niby proste rozwiązanie, a pomaga jak trza.

przegrasz 5 punktami!"), to wreszcia od szefa ligi, informującego o przyznaniu nagrody dla "drużyny, która najbardziaj chce być niażywa". "Eventsów" jest cała masa, a warto dodać, iż rzadko kiedy powtarzają eię dla różnych zespołów. Słowem, "Coquest" dwoma innymi taamami nigdy nie będzie taki sam

Zarobioną kasę można przeznaczyć na wapomnione zakłady, tudziaz kupno niedozwolonych środków wepomagających, lub po prostu na traning zawodników. Nierzadko też należy wydać kredyty w przarwie meczu (podzielonago na cztary kwarty), gdy któryś z graczy dogorywa i kolejny cios znokautuje go na dobra. Są jaszcze "Uniock Credits", która można zdobyć np. za odpowiadanie na wyzwania druzyn z wyzazych lig, a za która można odkrywać całą masę rzeczy - drużyny (w sumie 18, na początku dostępne są 4), wodników (150/6), aran (32/2) czy specjalnych 'extrasów' w zasadniczy sposób zmieniający rozgrywkę. Jak widzisz, "czynnik mobilizujący" działa i zachęca Gracza do progresu.

W kwestii grafiki DEATHROW daja sobie świetnie radę. Mimo sporego ayfu na akranie (8 zewodników + linia pokazująca lot dysku + pięknie wymodelowene areny, często z przeźroczystymi ezybami, za którymi widać np. miasto) animacja trzyma poziom. W każdego z zawodników wpakowano podobno blisko 8000 poiygonów - nia iiczyłem,









ale wygiądowi postaci faktyczna trudno coś zarzucić. Warto jaszcza wspomniać o dwóch różnych widokach na arenę (Sporta - telewizyjny, z pewnego oddalenia oraz Action, czyli klasyczny TPP). Dźwięk? Cóż - brzydkie słówka, gruchot łamanych kości, a do tego możliwość podłożenia własnego soundtracku wyatawiają mu dobrą cenzurkę.

W DEATHROW warto, e nawet trzeba zagrać. W tamacie futurystycznych sportówek trudno znaleźć ciekawszy tytuł, toteż atakuj bez wahania. Tym bardziej, iż niekoniecznie musisz odebrać tę grę w kategoriach stricte sportowych, zrasztą wystarczy popatrzeć na sceeny - to jest DEAD OR ALIVE, hehai□

WERDYKT — KOSO

SOUTHEND INTERACTIVE — SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1-8

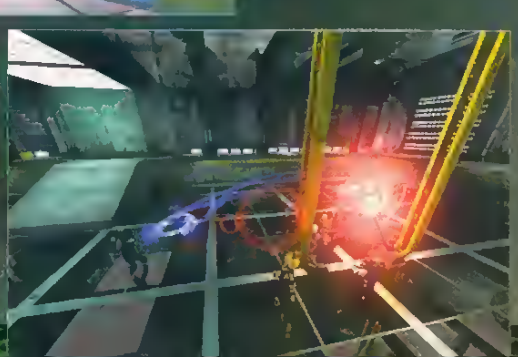
Xbox System Link

GRAFIKA 7

8-

PLUSY	MINUSY
▲ trzaskanie po mordach	▼ po pewnym czasie nuży
▲ udane sterowanie	
▲ masa bonusów	

OCENY ZGREDZIOLI:



Tom Clancy

Universum wuja Toma.



Proces przebijania się z jednej dziedziny kultury masowej do drugiej jest tylez ciężki, co w znaczącej większości przypadków skazany na niepowodzenie. To tak, jakby, dajmy na to, Natalia Kukulska próbowała rozgrzać kilka tysięcy ubranych w dziwne ciuchy ludków zgromadzonych na jakiejś technicznej imprezie. Przyznasz chyba, iż to chybione działanie. A tymczasem pisarz Tom Clancy z powodzeniem wdarł się na grunt elektronicznej rozrywki, grunt, wydawałoby się, całkowicie nieodpowiedni dla kolezki z wiedzą opierającą się na czymś innym niż internetowa wyszukiwarka stron. Tymczasem Tomek zaryzykował - i dziś jest na szczycie, gry oparte na jego prozie sprzedają się doskonale, a on sam dzieli i rządzi w znanej firmie komputerowej. Hm, czyzby dzwonić po Natalię...?

Thomas L. Clancy Junior, bo tak w całości (no, prawie w całości) brzmi nazwisko naszego bohatera, w przyszłym roku skończy 55 lat. O karierze pisarza marzył od zawsze, ale tuz po tym, jak skończył Loyola College w Baltimore musiał się zadowolić fuchą w firmie ubezpieczeniowej. W 1964 roku nakładem Naval Institute Press wydał pierwszą powieść, "Polowanie na Czerwony Październik" (wcześniej odrzuciło ją kilkanaście firm wydawniczych). Nikt nie przewidywał wielkiego sukcesu (dość powiedzieć, że z drukami wyjechało raptem 14 tysięcy egzemplerzy), tymczasem powieść zrobiła furorę i trzeba było wielokrotnie powiększyć nakład. Od czasu "Polowania" sztandarowym bohaterem Clancy'ego został Jack Ryan - ryzykujący na giełdzie, mający ze sobą służbę w piechocie morskiej, robiący karierę w wywiadzie, wreszcie... prezydent Stanów Zjednoczonych.

TOM CLANCY I KSIĄŻKI

"Polowanie na Czerwony Październik" ("The hunt for the Red October") zapoczątkowało najpopularniejszą serię książek Clancy'ego, stanowiącą połączenie klasycznej, wartkiej powieści sensacyjnej (moim skromnym zdaniem pozostawiającej daleko w tyle Morelle czy MacLeana. Inna sprawa, że to trochę inna "półka") z doskonałą znajomością realiow geopolitycznych świata. To mutacja political fiction (przez innych nazywana technothrillerem) znalazła na całym świecie rzesze fanów (w Polsce wydano niemal wszystkie powieści). Dość powiedzieć, ze w rankingu najlepiej zarabiających ludzi w show-biznesie (według magazynu "The Forbes") Tom Clancy zajmuje wysoką, dziesiątą pozycję (wyprzedzony m.in. przez Oprah Winfrey).

Sena powieści z Jackiem Ryanem liczy sobie 9 pozycji, z których każda osiągnęła wielki sukces, a blisko połowę sfilmowano. "Polowanie na Czerwony Październik" opowiadało o histori zbuntowanego oficera marynarki radzieckiej, Marko Ramiusa, uciekającego najdoskonalszym okrętem podwodnym Rosjan do znienawidzonego przez rodaków kraju, Stahów Zjednoczonych. Na drugim biegunie fabuły Jack Ryan zdobywa posadę doradcy w wywiadzie. Nie będę wnikał w szczegóły opowieści, nadmienię tylko iz film (z Seanem Connerym w roli Ramiusa) tylko w niewielkim stopniu czerpie z fabuły powieści. Podobnie bylo z kolejnymi książkami zaadaptowanymi dla potrzeb filmu - "Patriotami", "Stanem zagrożenie" (w obu filmach Ryana zagrał Hemson Ford) czy "Sumą wszystkich strachów" (jako Ryan wystąpił tragiczny Ben Affleck). Wniosek jest taki, iz Clancy'ego lepiej czytać, niz oglądać. Wspomniana "Suma..." stanowi popis warsztatu autora. Arabscy terroryści odnajdują bombę, niewybuch z wojny na Wzgórzach Golan z 1973 roku. Plan mają iście szatański - wysadzić w powietrze stadion w Denver podczas finałowego meczu ligi futbolu amerykańskiego (NFL). Najciekawsze jest to, iż niemal przez całą książkę akcja skacze po różnych wątkach, terrorystów zostawiając niejako "na deser". Polecam. Podobnie jak "Rainbow Six" (tytuł przetłumaczony 'genialnie' jako "Tęcza Sześć"), popularnej również w Polsce powieści traktującej o "przygodach" grupy antyterrorystycznej. Oprócz tematyki stricte militarnej Clancy uciekał się do powieści lzejszych, jak np. cykl "Net Force" (rzecz dzieje się w niedalekiej przyszłości i opowiada o dzieciakach - geniuszach komputerowych, raczej dla nastoletnich czytelników niż miłosników technothrillerów) czy serie "Power Plays" (tu polecam "Sprawę Onona" - łatwo dostać ten tytuł w polskich księgarniech).

TOM CLANCY I GRY

Pamiętasz moze, Drogi Czytelniku, "The Hunt for Red October" na Commodore 64? Była to pierwsza gra oparta na książkach Toma Clancy'ego. Całkiem udany, jak byśmy dziś powiedzieli, "scrollowany shooterek", ukazał się potem jeszcze m.in. na GemeBoye. Wkrótce Microprose wydało "Red Storm Rising" - symulator łodzi podwodnej (C64, Amiga). Na kolejną grę opartą bezpośrednio na prozie Clancy'ego przyszło czekać fanom az do 1996 roku, gdy pojawił się "Tom Clancy's SSN" (wydany przez Virtus Corporations oraz Simon & Schuster). Właśnie ta produkcja zainspirowała autora technothrillerów do spróbowania sił w branzy komputerowej. We współpracy z Dave'em Smithem (założycielem Virtusa) i Dougiem Littlejohnsem, starym przyjacielem Toma, powstała firma RED STORM ENTERTAINMENT, doskonale znana posiadaczom zerówno PleCów, jak i konsol. Wkrotce RSE nawiązało kontakty z UBI SOFTem, który od tej pory zajmuje się promocją i dystrybucją gier powstających pod nadzorem Clancy'ego (pełniącego rolę przypominającą filmowego "executive producera" - nadzoruje proces powstawania gry, służy redami i pierwszy ocenia efekt końcowy).

Najpopularniejsze gry RED STORM na konsole:



Rainbow Six (PlayStation, PE#29, ocena. 6) Gra oparta na jednej z najpopularniejszych książek Clancy'ego. Gracz kierował grupą szybkiego reagowania i musiał wykonać szereg misji - odbić ważną personę, wysadzić coś w powietrze itd. Problemem było utrudnione sterowanie, jednakze gra zdobyła sobie rzeszę wiernych fanów.



Rainbow Six: Rogue Spear (PlayStation, PE#45, ocena. 7+) - Kontynuacja RS wypadła znacznie lepiej (jednym z powodów była zapewne zmiana developera na SAFFIRE). Akcję "Tęczy" można było zaplanować, pojawiła się możliwość wydawania komend, wreszcie grafika stała się znośne.



Splinter Cell (Xbox, PE#65 ocena 9+) - Developingiem gry zajęło się wprawdzie UBI SOFT ale i Clancy miał przy niej spory udział - ne bieząco kontrolując rozwoj gry. Jedne z najlepszych gier na konsole next-genowe, po szczegóły zapraszam do 64 i 65 numeru PSX EXTREME.

Ghost Recon; The Sum of All Fears
recenzje na następnej stronie

Bólem większości gier opartych na uniwersum Clancy'ego jest fakt, iż są one konwersjami z PleCa, przez co w kwestii wykonania pozostawiają wiele do życzenia (pomijając SPLINTER CELL). Mimo wszystko jednak w swojej dziedzinie liczą się ne rynku, również z powodu faktu, iz konkurencja na nim jest znikome (MGS2, CONFLICT DESERT STORM - to w zasadzie wszystko. .)



TOM CLANCY DEBEŚCIAK

Nie wspomniałem (brak miejsca) o wielu innych cyklach powieści popełnionych przez Toma Clancy'ego, nie wspomniałem o okolicznościach towarzyszących powstawaniu jego książek, nie wspomniałem wreszcie o tym, skąd wzięła się jego ogromne wiedze ne temat militariów i geopolityki, ani o polskich wątkach jego powieści, a także ze swoich książek nigdy nie pisze sam. Myślę jednak, ze jakis obraz jego twórczosci Wam zarysowałem, moze więc powinniście oderwać się raz na jakiś czas od konsoli i poczytać trochę, co by potem w telewizji nie biadolili, że przeciętny Polak czyta w ciągu roku raptem jedną książkę. Bądź nieprzeciętny! [koso]

Najlepsze powieści Toma Clancy'ego (oficjalnie anglojęzyczne)



1984 The Hunt for Red October (Polowanie na Czerwony Październik)



1986 Red Storm Rising (Czerwony Sztorm)



1987 Patriot Games (polski tytuł: Patrioci)



1988 The Cardinal of the Kremlin (Kardynał z Kremla)



1989 Clear and Present Danger (Stan zagrożenia)



1991 The Sum of All Fears (Suma wszystkich strachów)



1993 Without Remorse (Bez skrupułów)



1994 Debt of Honour (Dług honorowy)



1996 Executive Orders (Dekret)



1996 Rainbow Six (Tęcza Sześć)



2000 The Bear and the Dragon (Niedźwiedź)



2002 Red Rabbit (Czerwony Królik)

THE SUM OF ALL FEARS



STRZELANINA PS2

- Wydawca ..... Red Storm
- Grafika/Dźwięk 5/7
- Akcesoria ... . 1 Player, 501 kB

Po amerykanskiej premierze książki "Suma Wszystkich Strachów" Toma Clancy ego 'Rzeczpospolita' napisała ze "gdyby w wyborach prezydenckich udział brali Bob Dole Bill Clinton i Jack Ryan (bohater powieści), to wygrałby ten ostatni" Właśnie ukazała się gra pod tym semym tytułem Będę mniej wylewny niz "Rzeczpospolita"

Gracz obejmuje dowództwo nad HRT (Hostage Rescue Team), elitarną komorką antyterrorystyczną FBI Poderuję sobie przytaczanie tabuły (zainteresowanych odsyłam do artykułu o Tomie Clancym), wspomnę iz z 11 misji raptem kilka odnosi się bezposrednio do wątkow z książki Generalnie SOAF nasuwa nieuchronne skojarzenia z seną RAINBOW SIX Są zmiany - ale, uwaga na gorsze! W skład teamu antyterrorystycznego wchodzą trzej kolezkowie zapomnij jednak o mozliwości zaplanowania akcji niczym w 'Tęczy Sześć' Owa trójka zdaje się być do siebie mocno przywiązana bo idzie za sobą wszędzie Ot, takie Lemmingi Jaki był cel takiego posunięcia? A w GHOST RECON analogiczne rozwiązanie sprawdza się bardzo dobrze Tam jednak akcja toczy się głównie na otwartej przestrzeni SUM zaś oferuje misje



w płątaninie korytarzy i ciasnych zakamarkach a - sam przyznasz śmiganie w takich warunkach trzema ludkami wydaje się być nieco groteskowe

Zadania banalne - od zabicia okreslonej persony tudzież odbicia innej, wykradnięcia dokumentów itp Arsenał bez tajemnerków standardowe wyposazenie grup AT Za kazdą misję żołnierzyki otrzymują medale (np za ilość zabitych) Do tego tryb treningowy Quick Mission i kilka bonusów (wywiady z tworcami gry, bynajmniej nie w postaci FMV tylko zwykłego tekstu) Grafika mocno przeciętne design pozbawiony weny zabici przeciwnicy znikają nim jeszcze zdążą dobrze upaść na ziemię Beznadziejne efekty towarzyszące strzałom Ludki blokujące się w scianach i drzwiach Dziury w elementach otoczenia znikają po kilku sekundach Slowem wrażenie są niespecjalne Jeśli juz zdecydujesz się w to pograć, nie próbuj nawet grać na Easy, bo to wyzwanie najwyzej dla dziesięciolatka tudzież Playmane (wychodzi na to samo) Atakuj GHOST RECON albo poczekaj ne RAVEN'S SHIELD A nuż okaze się lepsze □

Wersja na GameCube pod koniec stycznia

Tom Clancy's GHOST REC

Clancy to facet z tęgą głową, i choć nie jestem jakimś zagorzałym fanem powieści sensacyjnych, jego spuściznę staram się łykać kiedy tylko mam okazję. Otoczka fabularna w GHOST RECON jest przesiąknięta podobnym klimatem, co książki.

Kiedy człowiekowi wydaje się, że w życiu widział już wszystko, zawsze znajdą się dalikwanci obalający tę tezę nader akutecznie. Oto bowiem, gdy upojony świetnym klimat GHOST RECON ne Xboxa wziąłem się za testowania wersji tegoz tytułu na PlayStation 2, moim oczom ukazała się pozycja bliźniaczo podobna raczej do recenzowanego nieopodal THE SUM OF ALL FEARS (w kwestii grafiki czy wygiądu menusów) niźli do GR. O co chodzi? Wyjaśnię na prostym przykładzie: ogórki z tego samego zagonka



umieszczone w różnych słoikach, z różnymi przyprawami i kiszone przez dwie różne osoby smakują inaczej. Na widok "ogóre" z PS2, niestety, nie sposób się oblizywać ..

Według śmiałej wizji składającej się na fabułę GHOST RECON, za 6 lat w Rosji władzę przejmą ultranacjonaliści, a ich głównym celem będzia odtworzenie związku republik i podział świata za pomocą kolejnej Żelaznej Kurtyny. Prawda, jacy bezczelni? By zapobiec takiemu stanowi rzeczy, na drugą półkulę zostaje wysłana Kompania 'D' pierwszego batalionu amerykańskich Sił Specjalnych, której żołnierze są nazywani Duchami (The Ghosts; że to niby znają Kasperka, przyjacielskiego duszka...?). Gracz obejmuje kontrolę nad dwoma trzyosobowymi teamami owej Kompanii Tu nadmienię tylko, iż w pecetowej wersji GR (która ukazała się ho-ho czasu temu; notabene to jeden z najlepszych tytułów zeszłego roku na blaszaku) można było wymiatać trzema zespołami Czyżby więc zmiana na gorsze Bynajmniej, po prostu gra wymaga ciut innego podejście do wykonywanych misji. A tych jest 15, porozrzucanych po wschodniej części Europy - południowej Osetii, stolicy Gruzji - Tbilisi, na Litwie Łotwie, w Murmańsku, finał zmiażdż następuje ne Placu Czerwo

Kazda misja poprzedzona j szczegółowym briefingi wyjaśniającym "co, jak, kto razy". Przemyślane do wykonania z koleżków tworzących od Alpha i Bravo dają efekty misji - do wyboru są kolez arsenałem typu: Rifleman, Support (ciężka broń) i De Mamy też niewielki wpływ uzbrojenia wybranego d (np. snajper obok obowiązk spiuwy z celownikiem opty może zabrać - opcjonalnie - gra lub pistolet). Z reguły wybór członków oddziału pozostaje swobodny, jedynie w przypadku kilku misji spec od ładunków wybuchowych jest narzucony niejako "z góry" (bez niego misji nie dałoby się wykonać). Ne każde z przydzielonych zadań składają się trzy "podpunkty" (z czego jeden to najczęściaj ewakuacja do wyznaczonego punktu). Do tego dochodzi podpunkt "ponadplanowy". Jego realizacja ne jest konieczna, ale dzięki niemu p



W GR nie mogło zabraknąć noktowizora, ale wizualnie nie robi on takiego wrażenia jak ten ze SPLINTER CELL. Heh, właściwie... Właściwie mało co robi takie wrażenie jak SPLINTER CELL:).



wykonanej misji otrzymujemy dostęp do ukrytych żołnierzy, znacznie lepiej wyposażonych i wyszkolonych. Za wykonaną misję wszyscy pozostali przy życiu herosi otrzymują punkty, dzięki którym można podnieść im statystyki. Otrzymują również ordery i baretki, stosownie do swojego udziału w powodzeniu akcji (np. za zabicie określonej liczby przeciwników, czy osiągnięcie wysokiej skuteczności procentowej trafień - rozwiązanie analogiczne do tego z THE SUM OF ALL FEARS).

Wszystkie misje odbywają się w terenie, pole akcji jest szerokie (choć, co oczywiste, ograniczone, najczęściej niewidzialnymi ścianami), co w zasadniczy sposób odróżnia GHOST RECON od, wywoływanego tu po raz kolejny, TSOAF. Z kolei sposób dowodzenia oddziałami przypomina SOCOM: NAVY SEALS, choć jest znacznie uproszczony (tym lepiej; w S·NS trudno było się połapać w ilości poleceń i rozkazów, które można było wydawać). Rozgrywkę znacznie ułatwia radar (zasadnicza różnica między wersjami na obie konsole - na PS2 radar wyraźnie zaznacza, w którym miejscu stoi przeciwnik, na Xboxa zaś pokazuje ogólnie rejon, w którym się czai). Na ekranie widać również pozycję, w jakiej znajduje się oddział (stojąca, w kuckach, albo zupełnie na ziemi) oraz aktualnie trzymaną broń (którą w dowolnej chwili można zmienić na opcjonalną - ale, uwaga, czynność ta zajmuje całe sekundy, podobnie jak przeładowywanie!). Mapa terenu znajduje się w specjalnym menu operacyjnym. Tu również możemy wydawać dyspozycje oddziałom (obu naraz, albo każdemu osobno) - np. by przemieścił się w dane miejsce bądź przygotował się na ostrzał. GR na PS2 pozostawia Graczowi jeszcze większą elastyczność: polecenie zmiany pozycji można wydać bez wchodzenia do menu (za pomocą "R3").

Sama rozgrywka pokazuje, jak wiele dzieli oba wydania gry. Na Xklocu sterowanie oddziałem jest intuicyjne, klimatyczne. Przesuwanie się krok po kroku, badanie co rusz "przodów" za pomocą lunety w snajperce - coś pięknego! Świetnie dopracowano SI przeciwników - nieraz ginąłem od jednego strzału nie wiedząc, skąd padał. Z kolei jeśli mnie udało się wypatrzeć przeciwnika z większej odległości, musiałem się mocno postarać, by po rozwaleniu pierwszego kolejni udało mi się "sięgnąć" następnych. Co by nie mówić, komputerowy rywal stawia wysokie wymagania Graczowi już na najniższym stopniu trudności, na wyższych zaś jest już zupełnie bezwzględny (jeśli zabija, to najczęściej jednym pociskiem). Z kolei wersja na PS2 jest... mizerna, ot co. Zoom za pomocą snajperki jest nieporównywalnie mniejszy (uwidacznia za to ubogie wykonanie), a na dodatek nie można się z nim przemieszczać (wyłącza się automatycznie; na X-ie może być włączony przez cały czas). Przeciwnicy z kolei przypominają zachowaniem Gabriela Janowskiego - po oddaniu strzału w ich kierunku biegają dookoła, zamiast rzucić się na ziemię i spokojnie wycofać. Ech...

Multiplayer zaś w GHOST RECON zwyczajnie rządzi! Rzecz jasna na Xboxie, bo na PS2 stanowi mamę popłuczyny (jest tylko Versus dla dwóch Graczy). Można szarpać we dwóch na tradycyjnym Splicie, bądź w szesnastu (na zLINKowanych konsolach). Split Screen daje możliwość zmierzenia się w tradycyjnym Deathmatchu, tumieju, bądź też połączenia sił w trybie kooperacyjnym.





Zwłaszcza ta ostatnia możliwość rajcuje, akcje odchodzą wprost rewelacyjnei Do tej całej multiplayerowej uczty należy jeszcze dorzucić możliwość gry z ludkami z całego świata dzięki Xbox Live!. Tu zakończę wątek, powołując się na realia tego typu rozrywki w Polsce, nadmienię jedynie, iż GHOST RECON już teraz jest jednym z flagowych tytułów internetowego szaleństwa za Oceanem. Napaleńcy mogą spróbować swych sił w Sieci za pomocą pecetowego GR, ale przecież nie o to chodzi, prawda?

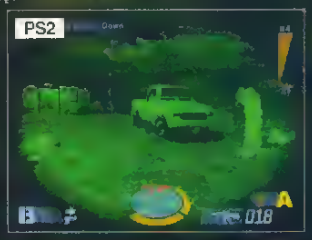
Wykonanie? Po raz kolejny zdołuje posiadaczy "peesdwójki" - jest kiepściutko. Koszmarne tekstury (widać zwłaszcza przy zabawie zoomem), tragiczne animacje i ogólna bieda w temacie. Z kolei xboxowe wersja zachwyca bogactwem detali i daleką widocznością (można zdjąć przeciwnika za pomocą snajperki z naprawdę imponującej odległości - to się chwali!). Niemal każda misja rozgrywa się w innych warunkach pogodowych: niekiedy pada (deszcz wygląda niecekawie, podobnie jak rzeki - ot, swoista łyżka dziegciu,), innym razem ostro daje słoneczko (eleganckie wykonane refleksy), kiedy indziej znowu widoczność utrudnia mgła (świetny motyw, misja nabiera wówczas dodatkowych rumieńców). Bardzo dobrze sprawia się również engine przy zabawie na Splicie. Programiści dokonali niesamowitej rzeczy, zakrewającej wręcz na paradoks - kępki trawy dorysowują się dosłownie kilka metrów przed Graczem, za to animacja niemal cały czas zachowuje płynność, a zoom jest równie daleki jak w przypadku rozgrywki jednoosobowej!

Zestaw 15 misji "pęka" w dwa wieczory (szkoda, że UBi SOFT nie pokusiło się o umieszczenie w konsolowej wersji mission-packów wydanych na pieca), na szczęście grywalność podresowano dzięki "Dossier" - pakietowi 50 zadań (np. ukończyć daną misję z określoną skutecznością, rozwalić wszystkich wyłącznie z użyciem snajperki itd.), których wykonanie odkrywa nowych żołnierzy, broń (jest np. "kajach"!), ukryte tryby misji bądź tryby do rozgrywki multiplayerowej. Sprowadzić to można do tego, iż każdą etap da się zagrać na kilka sposobów: standardowo (wykonując misję), eliminując wszystkich (Firefight), przedostać się do wyznaczonego punktu (Recon) bądź obronić określony obiekt (Defend). Co więcej, nie jest to sztuczne przedłużanie rozgrywki - zadania sprawiają frajdę! Podobnie jak cały GHOST RECON. Na Xklocu oczywiście, bo PS2 otrzymało ochłap, choć nadal grywalny (no pewno bardziej od SUM...). Jeśli masz konsolę MICROSOFTu - atakuj koniecznie!

WCZÓWKA i MULTIPLAYER

Po zaliczeniu C:DESERT STORM i SPLINTER CELL na moim celowniku znalazł się GHOST RECON, do którego podszedłem z pewnym dystansem, obawiając się zbyt dużego skomplikowania (jak w SOCOMie). Gra idealnie trafiła w moje gusta, łącząc cechy arcade i symulatora, i poniekąd będąc bratem bliźniakiem podaczkowatego THE SUM... (patrz obok). Sterowanie (i interfejs) jest bardzo wygodne i proste, misje mało skomplikowane (co początku jest to zaletą), a jedzok grając - czuję się i zachowuję jak w prawdziwym symulatorze. Bo tutaj, Drogi Czytelniku, poczujesz się jak wrzucony w sam środek wojny. Zastanów się na przykład, co byś zrobił wyrzucony ze śmigłowca gdzieś w szczerym polu, wiedząc że przeciwnik chce Ci wpakować kulkę w łeb? Zgaduję: czołgałbyś się od krzaka do drzewa, od drzewa do innego furtacha, obserwując bacznie (przez lornetkę każdy zagajnik, pagorek. I taki jest właśnie GHOST RECON. Dlatego wielka pomyłką wydaje mi się zastosowanie radaru w wersji na PS2 (GC), pokazującego rozstawienie przeciwnika. Tryb Cooperativo na Xboxie jest wspaniały: sterowanie nie pogarsza się, widoczność również jest dobra, a miadość osiąga ekstremum (DESERT STORM jest gorszy).□ [S]

Ocena: 8







Od Gracza dla Graczy

"Obszar życzeń i marzeń dotyczy każdego z nas. Wszyscy mamy swoje pragnienia, większe i mniejsze, a ich realizacja często staje się jednym z celów naszego życia. Jeśli odpowiednio je pielęgnujemy, nie poddajemy się zniechęceniu i ciągle staramy się, żeby je zrealizować - być może kiedyś się spełnią."

Z Waszych nadsyłanych listy zauważyłem, że wielu z Was interesuje sprawy związanej z tym pięknym hobby, jakim jest granie. Są ludzie, którzy kiedyś tam zasiali ziarnko marzenia, później je pielęgnowali i wyrywali chwasty, mieli chwile słabości, ale w końcu ich sny się spełniły. W ramach możliwości chciałbym przybliżyć Wam kulisy pracy w branży i ukazać zarówno jasne, jak i ciemne strony tej roboty. Siądźcie zatem wygodnie i posłuchajcie historii o zawodowych Graczach, dla których przechodzenie gier stało się sposobem na życie - betatesterach.

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem, że istnieją ludzie, którzy całe dnie spędzają na graniu i dostają jeszcze za to pieniądze - zacząłem dumać, jak dobrze byłoby w ten sposób połączyć przyjemne z pożytecznym. To było bardzo dawno temu, bo z czasem okazało się, że nie jest to takie proste, jak by się mogło na początku wydawać. Czytając liczne wywiady z betatesterami opisującymi swoje życie, zacząłem się poważnie zastanawiać, czy testowanie gier jest wymarzoną pracą, czy może przypomina raczej kiepski horror...

Spędzając długie godziny przed konsolami, zwykle gracie w różne gierki, przeważnie dla czystej przyjemności i relaksu. Wyobraźcie sobie jednak, że musielibyście katować jedną pozycję przez dłuższy okres czasu, czasem przechodząc ją po kilka razy dziennie. Gra jest oczywiście pełna niedoróbek i cały czas rzuca Wam kłody pod nogi. Siedzicie w dusznym pokoju, a obok Was rośnie sterta puszek po piwie i kartony z niedojedzonymi kawałkami pizzy. Po raz setny przechodzicie ten sam poziom, analizując dokładnie każdy jego fragment - pominięta niedoróbka zostanie Wam później wytknięta przez "górę", a całą sytuację komplikuje bezlitośnie płynący czas...

Kto w takim razie nadaje się do tego typu pracy? Na podobnym stanowisku mile widziani są hardcore'owi Gracze, którzy w umiejętny sposób rozkładają każdą grę na czynniki pierwsze. Wielu robi to bardziej z miłości do grania, niż dla pieniędzy - profesjonaliści potrafią wyciągnąć z tego nawet kilkucyfrowe sumy rocznie. Wiele firm korzysta też z pomocy zwykłych ludzi, którzy dostają około 10$ za godzinę pracy i jako dodatek motywacyjny - najnowsze gry! Glen Vistante, wieloletni pracownik EA, stwierdza jednak, że po pewnym czasie przestał grać dla przyjemności. Zaczęło mu to przypominać pracę w fabryce czekolady: "Jeśli robisz tam wystarczająco długo, przypuszczalnie zdążysz do tego czasu znienawidzić słodycze" Rozumiecie analogię?

Jeśli uśmiechnie się do Ciebie szczęście i zostaniesz przyjęty, rozpoczyna się właściwa batalia o pozycję. Zwykle na początku nie jesteś dopuszczony do poważnych projektów i musisz testować niszowe pozycje, często mając świadomość, że nigdy nie osiągną one żadnego sukcesu. Michael Newman z EIDOS wspomina swoje pierwsze dni w firmie, jako pasmo ciągnących się nieprzyjemności. "Nie od razu stajesz się stałym pracownikiem - trzeba przebić się przez tuziny innych, starających się o to ludzi i być twardym. Tylko nieliczni podpisują stałe umowy, inni wędrują od firmy do firmy, próbując się gdzieś zaczepić na stałe. Niektórym dopisze szczęście, a reszta skazana jest na wędrówkę bez końca..."

Kiedy zbliża się termin wydania, w firmach robi się gwarno, jak na dworcu w Ustrzykach Dolnych (rotfl) - pracownicy nie odchodzą praktycznie od konsol, w pośpiechu eliminując wszelkie usterki. Sprawa jest o tyle trudna, że należy grać niekonwencjonalnie - betatester zmuszony jest skakać, kiedy nie powinien skakać.. biegać, kiedy nie powinien biegać - gra musi mieć gotową odpowiedź na każde zachowanie. Gracze Lance Williams z ROCKSTAR założył w swoim pokoiku prawdziwą aptekę - kolekcja medykamentów ułożona na pobliskiej półeczce. W szufladzie biurka trzyma szczoteczkę do zębów, pastę i dezodorant. Kiedy zbliża się krytyczna chwila, mężczyzna zmuszony jest pozostać na stanowisku do końca. Jak sam twierdzi, w swojej pracy zmuszony jest grać w sposób, który jest sprzeczny z jego naturalnym instynktem. "Żeby wykonywać swoją robotę dobrze, człowiek zmuszony jest zerwać z tradycyjnym sposobem myślenia. Przestaje się liczyć ilość punktów i efektywne gra, trzeba grać nietypowo i ZŁAMAĆ grę - ujawnić jej ukryte słabości"

Testerzy zwykle otrzymują sprecyzowane zadania na poszczególne dni. Znany nam już pan Williams przykładowo przez tydzień musiał latać bez przerwy z bejsbolem po mieście, obserwując kolizje drzewca z różnymi obiektami (auuu) Wykryty błąd wprowadza się do bazy danych, a odpowiedni ludzie zajmują się usunięciem usterki. Co ciekawe, typowa gra może zawierać w całym okresie produkcji nawet do 15 000 bugów! W końcu przychodzi jednak chwila wytchnienia. Gotowy produkt wędruje do tłoczni, a dla testerów rozpoczyna się krótki okres powrotu do normalnego życia. Jednak czas relaksu nie trwa długo, bo wkrótce rozpocznie się kolejny projekt, a bezlitosne maszyneria po raz kolejny zostanie wprowadzona w ruch. .

Praca betatestera nie jest zajęciem dla każdego. Nie wystarczy tu posiadać wrodzonych umiejętności do grania. Potrzebne jest taż wiedza techniczna i umiejętność wysławiania się, trzeba w końcu opisać istotę błędu. Jest to niewątpliwie zajęcie dla ludzi o bardzo dużej wytrzymałości. (.) Jeśli chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat, polecam zasięgnąć dodatkowych informacji w Sieci. Zerknijcie na www.microsoft.com/playtest/, www.qajobs.net i http://entertainmentcareers.net/sbjobs/ Kto chciałby sprawdzić swoich sił jako betatester, niech spróbuje w domciu odpalić obojętnie jaki tytuł (niekoniecznie ulubiony) i znaleźć w nim jakiś błąd ewentualnie ukryty Easter Egg (szerzej o EE poczytacie w PORADNIKU EXTREME nr2). A je tymczasem dziękuję Wam za uwagę i zapraszam do kolejnych wydań "Od gracza ", gdzie z pewnością znajdziecie rozwinięcie tematyki "zawodowego grania".□ [mazur^san]

Zawodowi gracze: betatesterzy

Częstą "chorobą zawodową" ludzi zajmujących się zawodowym graniem są dziwne sny. Joe Green, który zajmował się dopieszczaniem Ms. Pac Man opowiadał, jak to pewnej nocy w jednym ze swoich marzeń sennych połykał rozrzucone po wirtualnej planszy kropki (sic!), Lance Willams, tester z ROCKSTAR, zajmujący się STATE OF EMERGENCY, śnił często, jak chodzi po ulicach i kopie gimnazjom tyłki (.) Silne zmęczenie i złe sny to jednak małe cena za możliwość ujrzenia długo oczekiwanych gier jako jedna z pierwszych osób na świecie. Skąd właściwie wzięła się potrzeba zatrudniania ludzi, którzy zajmują się zawodowym testowaniem gier? Sięgając wstecz do lat 80. po ówczesne gry, od razu w oczy rzuca się ich prostota. Twórca danej gry sam wtedy testował owoce swojej pracy i odpowiadał za ostateczny wygląd własnego dzieła. Kiedy jednak pojawiły się bardziej zaawansowane gry, potrzebne stało się zatrudnianie grup osób odpowiedzialnych za wykrywanie w nich piętrzących się błędów. NiNTENDO of America jako pierwsze otworzyło specjalny oddział, zajmujący się "badaniem jakości produktów", czyli usuwaniem wszelkich niedociągnięć. Jeden z pierwszych zawodowych testerów, Michael Kelbaugh, wspominając tamte zamierzchłe czasy stwierdził: "Kiedy zaczynałem, było nas dwóch. Teraz wszystko osiągnęło taki rozmach, że czasem nawet 350 osób nie wystarcza". MICROSOFT, SONY i ELECTRONIC ARTS również nie pozostają w tyle - armie specjalistów zajmuje się setką tworzonych gier, a "dopieszczanie" trwa często po kilka miesięcy - beta trafia do testerów nawet na rok przed oficjalną premierą, a średni czas testowania danej pozycji to zwykle 30 000 godzin!

PSX EXTREME RADZI:



ZOSTAŃ BETATESTEREM!

FORMULA ONE2002

OFICIALLY LICENCED PRODUCT

Godzina 13 59 czasu lokalnego Stoimy ustawieni w rzędzie startowym wedlug kolejności z kwalifikacji z poprzedniego dnia Jestem trzeci, przede mną Rubens i partner z zespołu - Kimi Obok, na czwórce, stoi Juan, zaraz za nami dwaj bracia, Michael i Ralf, dalej cała reszta Muszę dać teraz z siebie wszystko, najwazniejsze by dobrze wystartować. Ostatnie odliczanie, pierwsze czerwone światło, drugie, trzecie gaz do dechy, mam wrazenie ze silnik zaraz wyskoczy spod maski cholera! Po raz kolejny w tym sezonie zgasł ten zlom, widzę podbiegających w moim kierunku mechaników, widzę wkurzonego szefa zespołu, twarze tych wszystkich zawiedzionych kibiców, to juz koniec Znów tytuł Mistrza Swiata pojedzie do Wloch, do stolicy Ferrari Czy wreszcie ktoś to zmieni. ?

Formula 1 - świat wyścigów, pr... jednych znienawi-dzony, przez drugich kochany. Tak samo jak w rzeczywistości, przed konsolami zasiadają zwolennicy tego rodzaju wyścigów, jak i ich najwięks- wrogowie Po tak długiej 'niejakości' - od pamiętnych tytułów F1 '97 i F1 SEASON CHAMPIONSHIP 2000 - nareszcie pojawił się tytuł, który tak przypadł mi tak do gustu, że pierwszy kontakt z nim zakończył się prawie 6-godzinnym "maratonem".

Zarąbisty model jazdy, który był sprawcą tego wszystkiego, wykasował na zawsze niechęć i niemiłe wspomnienia z obcowania z wersją z zeszlego roku. Ludzie, to jest to!!! Nareszcie mogę powiedzieć, że panowie ze STUDIO LIVERPOOL wykonali solidną robotę (jak się nie mylę, jest to część ekipy z BIZZA... Wspaniale zachowanie ... na drodze w kazdych war... pogodowych, doskonała, moż... powiedzieć perfekcyjna kontrole jazdy, plus bogaty w opcje 'setting', bez którego na wyższych poziomach trudności m... zapomnieć o zwycięstwie. To, że uraczyli nas licencją z obecnie zakończonego zapewne nie dziwi nikogo, ... że możemy rozegrać cały Championship, pojedynczy wy... lub jazdę z kumplem na ... nym ekranie Ale co powiecie na zmianę sił hamowania, czy zmi... kontroli trakcji podczas samej jazdy? Kombinacja kilku klawis... umożliwia taki bajer, notabene pierwszy raz uwzględniany w

bezmyślnym wjazdem do boksu· wpierw trzeba chłopakom w pit-stopie dać wcześniej znać ze mamy zamiar złożyć im wizytę, bo w przeciwnym wypadku nie zdążą się przygotować, a my będziemy bardziej zdziwieni niz oni, przejeżdżając bez zatrzymania przez boks, tracąc cenne sekundy

Graficznie tytuł też jak najbardziej daje radę wspaniałe odwzorowanie torów z drobnymi szczegółami (nawet Hockenheim znalazł się po przebudowie) i bolidów, które wyglądają tak, jakbyśmy je na zywo wyjęli z ekranu telewizora (widok z 'oczu' kierowcy rządzi) plus doskonały dźwięk ryczących maszyn, nagrywany jakby nie było dla kazdego samochodu z osobna, powodują ze grę ogląda się jak przekaz telewizyjny O, właśnie, o tym także należy wspomnieć - tak jak w edycji z zeszłego roku, teraz także mamy możliwość włączenia "transmisji telewizyjnej". Ustawiamy kierowców na polach startowych (polecam tych najlepszych dać na koniec stawki), wybieramy tor bierzemy w jedną rękę paczkę paluszków, w drugą colę, po czym siadamy wygodnie w fotelu i delektujemy się wyścigiem, tak jakbysmy oglądali go na zywo











Najlepsza dostępna symulacja F1



Bez dwóch zdań, jest to obecnie najlepsza dostępna symulacja F1 na rynku. Pomijając SI zawodników komputerowych i bezpośrednie konfrontacje, model jazdy sprawił, że nie mogłem oderwać się od konsoli. Gee! Tak na dobrą sprawę, to bolid ciężko utrzymać w ryzach - na torze, więc o brawurze nawet nie wspomnę Oprócz masy trybów, niezwykle ucieszył mnie Arcade - jest młodzieżowy. SONY wydało świetną grę, w dodatku w świetnej oprawie (dźwięk i grafa tip-top) [hiv]

Ocena: 9-

podczas transmisji na RTL-6 czy Cyfrze+

Co by jednak nie mówić, gra posiada też kilka wad które nie zepsuły mi jednak "zabawy". O ile samo odwzorowanie zniszczeń po ewentualnych kraksach czy "bliskich spotkaniach" z bandą zostało rozwiązane pomyślnie (miło się patrzy jak urywane koła czy potrzaskane spojlery wylatują w górę w stronę widowni lub zostają rozrzucone po asfalcie), tak zetknięcie z przeciwnikiem wygląda na jakieś sztuczne i nienaturalne, Niestety, nie tak się zachowuje samochod jadący z prędkością 300 km/h na który z boku wjeżdza inny pojazd.

Inteligencja przeciwników też zostawia nieco do życzenia: jeżdżą jak po sznurku i na zakręcie broń Boze abyś był z boku - najazd z ich strony pewny Ta wada nie jest tak przeszkadzająca jak w ubiegłorocznej części, po pewnym czasie da się do tego przyzwyczaić. Porównywałem to zachowanie przeciwników i sytuacje na torze w głośnym tytule F1 '97 i, kurczę, mówię Wam, tam jest bardzo podobnie

Jeśli uwielbiasz F1, rajcuje Cię ciężka walka o każdy centymetr na torze, chcesz się delektować zwycięstwem, to nie zwlekaj - lec do sklepu i zamawiaj ten tytuł, bo tego wszystkiego tu doświadczysz na własnej skórze

PS Za miesiąc przedstawię omówienie wszystkich tytułów gier zw z F1 od czasu PSX'a Natomiast w PORADNIKU EXTREME 2, znajdziecie kilka porad na temat ustawień i techniki jazdy











SERIOUS SAM

Tytuł jednej z bardziej odmóżdżonych gier ostatnich czasów przyznany! Kosmici, starożytny Egipt i irlandzkie kobzy w ujęciu techno proszone na scenę. Mniej rozgarnięty brat Duke'a wylądował!

Powiedzmy sobie szczerze: nikt za bardzo nie przepada za przeintelektualizowanymi kolezkami a'la Harry "Już Mnie Nie Bycie" Portier. Bo niby dlaczego? Duzo większą sympatię budzi barczysty koło o wyrazie twarzy "moja mama robi lepszy budyń niz Twoja", szerokiej szczęce i zdartych trempkach. I taki jest właśnie Sam. Sam biega, strzela, czasem walnie tekst naprawdę potężnym basem. Sam występuje w nowym shooterze FPP. Sam to główny bohater SERIOUS SAM. Odkrywcze, prawda?

Maszynka znana w gangsterskich kręgach jako PieC dostała swego czasu dwie gry z tej seri, a obecnie połączono je w 36 leveli i wydano jako jedną całość na Xboxa. Cieszy posteć głównego bohatera - taki Duke, lekko w wersji "dla ubogich". Ale z braku samego Księcia.. Chłopek też walczy z kosmitami, którzy panoszą się w epokach faraonów, przejmując wcześniej współczesne metropolie, siejąc terror na ulicach. Intro ma klimat, choć nie powala skomplikowaniem. To samo tyczy się nadciągających wrogów. Nagrodę debila roku dostaje koleżka biegnący w Twoją stronę z zepsutymi bombami. Słychać go już z daleka - drze się jak opętany. Na początku zaatakował mnie jeden (odstrzeliłem gnojowi łeb), ale gdy zza wzgórza wyłonił się cały batalion takich pomyleńców... Cyrk, krzyk i eksplodujące ciała! Świetnie sprawdza się również patent z wielkim, zmutowanym bykiem, który stara się Ciebie stratować - zawraca, wpada w poślizg, leci na łeb.. Można lekko spanikować kiedy trzy takie potwory przepuszczą na Ciebie szarżę. Także leseczki ze skrzydłami orłów, czy oślizgłe robale cieszą oko designem. Bo o przeciwnikach w SERIOUS SAM musisz wiedzieć jedną rzecz: są przygłupami, ale przygłupami występującymi w ilościach hurtowych! A z tłumem, nawet - dajmy na to - niedowidzących ślimaków trzebe się już liczyć...

Poważny Sam, choć nazywo się no "S", wcale nie musi być Samem

Samotnym - może steć się np Samem Współdzielającym (przechodzenie misji w trybie kooperatywnym z drugim Graczem sprawdza się naprawdę ciekawie, nawet mimo chwilowych zwolnień animacji), albo Samem Rzeźnikiem (Multiplayer na 4 na jednej konsoli + opcja LINKowania konsolek mniej jednak rajcują). O Samie Gwałcicielu Leśnych Świń niestety nie słyszałem (jest ze to wśród ukrytych postaci Sente Sam!). Wprawdzie przy Split Screenie dodatkowo obcięto pole widzenia, ale już zestaw połączonych dwóch X-ów i tryb kooperatywny to w pełni komfortowy, bardzo rajcowny symulator zmasowanej jatki!

Klimat SS kompletnie mnie rozbroił. Toż to rzeźnie jak za najlepszych sterych czasów (kiedy rządziły strzeleniny FPP pierwszej generacji)! Jak określił to Scierras: "to jest dla debili, ale coś w sobie ma!". Nie ma skomplikowanych zagadek, zwrotów fabuły rodem z bułgarskich filmów psychologicznych, AI przeciwników ograniczą się do sympatycznego: "rozerwać wszystko na strzępy", a krew wali ne wszystkie strony! Do tego Sam, choć nazywa się Sam, absolutnie nie ma nic wspólnego z czajeniem się po kątach a'la Sam Fisher ze SPLINTER CELL. Najcięższy karabin w łapskach, ogień ciągły i dajesz po wszystkim - ścianach, suficie, podłodze. Zawsze ktoś się napatoczy. Momentami odchodzi istne masakra na skalę małej wojny. Wpadasz do jakiejś większej lokacji, zamykają się wszystkie wyjścia, a do środka wbijają kolejne tabuny wrogów. Naprawdę można dać upust adrenalinie. Jestem w pełni świadomy, że większość leveli oparto tylko i wyłącznie na tej zasadzie, że wycinanie setny raz kolejnego teranu pełnego wrogów może nużyć, ze zastosowane tu architektura bywa uproszczone, ale... Ta gra ma coś w sobie. Przyciąga. Przynajmniej na krótsze sesje. Ja poczułem sentyment - stąd ta ocena.□



Grywalność w najczystszej postaci



Masaca wielkich leveli (2 gry w 1), tuna, "cukierkowa" grafika, interaktywna muzyka łączcu etniczne rytmy z metalem, przejaskrawiony klimat, humor i hektolitry miodu - yeaah! SERIOUS SAM to grywalność w najczystszej postaci, wyobraź sobie, że biegniesz przed siebie bezmyślnie eksterminując SETKI wyskakujących zewsząd przeciwników. I choć z czasem na wierzch wychodzi schematyczność i monotonia, warto przyjrzeć się SAMowi bliżej - choćby ze względu na wyjątkowo beztroskie podejście do tematu. Ogromny minus za pomniejszony ekran w Cooperative.□ [kilu]

Ocena: 8-





WERDYKT MYSZAQ

GOTHAM GAMES STRZELANINA

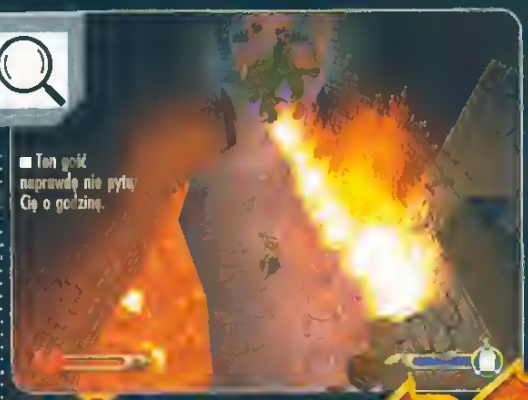
GRYWALNOŚĆ: 6

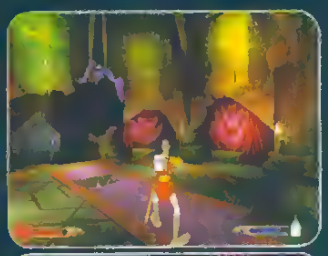
6 6

6

PLUSY	MINUSY
▲ Sam; przeciwnicy!	▼ schematy, prostota
▲ ostra, dynamiczna jatka	▼ przeciętna oprawa
▲ tryb kooperatywny	▼ czarne pasy na Splicie!

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 6+ MAZUR 7 KLEJU 8+









NA POCZĄTEK... SZCZYPTA HISTORII

W 1983 roku, pięciu zapaleńców stworzyło grę "Dragon's Lair" (arcade) - korzystając z, nowatorskich wówczas, możliwości jakie dawał laserowy dysk. Gra prezentowała niespotykany dotychczas sposób przedstawienia akcji (coś na kształt filmu interaktywnego) i grafikę zmiatającą z powierzchni ziemi całą konkurencję. Boom - "DL" trwał ponad dekadę, owocując wydaniem gry na niemal wszystkie liczące się platformy. W 1991 r. wydano została druga część - "DL2: Timewarp". W roku 2002 r. wydany został, kompatybilny z PS2 i Xboxem, DRAGON'S LAIR 20TH ANNIVERSARY X SET zawierający także dwie części "Space Ace"

DRAGON'S LAIR 3D

Cześć, nazywam się Dirk. Tak, tak, to ja jestem tym przygłupem z gry "Dragon's Lair". Kojarzycie mnie? Ech, kiedyś to były czasy... Przebiegłem się w te i z powrotem po jakimś starym zdezelowanym zamczysku i już byłem sławny na cały świat.

Księżniczka Daphne znowu porwana przez złego czarodzieja Mordreca, a Dirk po raz kolejny wkracza do wielkiego zamczyska, by ją uratować. A co czeka go w środku? Na pewno nie, modne dziś, tabuny jędrnych lasek, pierdoły typu "Power Cells", ani super wstawki filmowe, będące nagrodą za przejście kolejnych poziomów. Bodziewie? Ne, nie do końca... Postawiono raczej na klasykę. I rzeczywiście, świat w którym przyjdzie Ci szaleć i ginąć na sto różnych sposobów (wszak to esencja gry!) klimatem przypomina ten stworzony przed dwoma dekadami na potrzeby pierwszej, legendarnej już dziś części. A że 3D - czy to dzisiaj jakaś wielka nowina? Wszystko jest wykonane bardzo schludnie, nawet sam Dirk jakoś lepiej wygląda - pociągnęli dziada cel-shadingiem. Wszystko trzyma poziom wymaganych dzisiaj standardów (m.in. fajnie rozmyte tekstury), a jednak chłopakom z DRAGONSTONE udało się utrzymać stary klimat. Chwała im za to! Na to czekali fanatycy serii, jak sądzę. Warto przy tej okazji wspomnieć, że większość postaci z jakimi przyjdzie Ci się spotykać w korytarzach zamku, stanowią kreatury żywcem wyciągnięte z dwóch pierwszych, kultowych części DL: czarni rycerze, różowe smoczki itp.

Żeby nie ściemniać, mówmy od razu o konkretach. Że o tak zwany gameplay zapytujesz? Heh, czeka Cię spory szok... Kiedyś wszystko było proste (pozornie). Dirk biegł przed siebie, a całe główkowanie sprowadzało się do podjęcia szybkich decyzji typu "w lewo" lub "w prawo". Teraz trochę się pozmieniało. Nagle okazuje się, że trzeba pokręcić się po lokacjach, poszperać za jakimiś przedmiotami bez których dalej ani rusz, czy nawet stanąć na chwilę i logicznie pomyśleć (dla niektórych przeszkoda nie do przejścia.). Ktoś krzyknie: "Toż to zwykła platformówka!" Może, ale za to jaka.. Tego się nie spodziewałem. Przyciski Billowego pada wygodnie obłożone, a sterowanie naprawdę intuicyjne, co nie zawsze ma miejsce w przypadku tego urządzenia (tylko celowanie kuszą trochę nie tęgo). O jaa, ile tu rzeczy mogę zrobić! Aż mi rumieńce z radości wyskoczyły. Po drodze znaleźć można różne smocze artefakty (Dragon Wings, Dragon Spirit itd.), które pozwalają na korzystanie z wszelakich umiejętności specjalnych. Nagle okazało się, że Dirk potrafi latać czy nawet przenikać w świat iluzji i znajdować ukryte przejścia. A to dzięki substancji zwanej Mana, której zapasy należy uzupełniać przez całą grę. Kolejne lokacje są naprawdę rozległe, a ich największym atutem jest naprawdę świetnie rozplanowane i wyważone połączenie elementów zręcznościowych i zagadek logicznych. W tej materii wszystko pomyślane jest świetnie. Tu nie ma mowy o nudzie! A gdy dodasz do tego klimatyczne uświetnienie, ze wskazaniem na durne okrzyki Dirka, to jesteś już w domu!

Po czołobitnych pochwałach, trza także wspomnieć o kilku sprawach, które niekoniecznie wszystkim się spodobają. DL3D jest grą znacznie wolniejszą niż arcade'owe poprzedniczki. Znikł klimat zaszczucia znany ze starych części. Teraz postawiono na swobodniejszą eksplorację ze sporą dawką kombinowania. Paradoksalnie, kiedy akcja momentami staje się naprawdę szybka - właśnie wtedy zaczyna trochę wariować kamera, zapodając czasem niezłego kwasa. Powiem jednak szczerze, że trudno jest mi na siłę dopatrywać się wad w tytule przy którym spędziłem zasadniczo same przyjemne chwile. A że nie można mieć wszystkiego... Takie jest życie.

Powiem tak: tej gry nie stworzono po to, by jakiś recenzent mógł sobie napisać: "ugh, ugh, jest młodziezowo! Ja się na tym znam", hehe. DL3D jest mocno klasyczny, ale jest to klasyka naprawdę w świetnym wydaniu. Bez fajerwerków i "cudów-niewidów", ta gra to dla mnie po prostu kwintesencja dobrej platformowej - zabawy w starym stylu. Zero ściemy, kilka godzin rozgrywki z udziałem niepopularnej dziś maszynki zwanej Twoim mózgiem, i sprawdzanie własnych paluchów w akcji. Łykasz? Nie masz wyboru, bo na X-a raczej posucha jeśli chodzi o gry tego typu.

PS. W grze dostępna jest opcja "Gallery", dzięki której można łyknąć trochę historii i 'oblukać' proces powstawania DL3D. Polecam!





Powrót legendy wypadł naprawdę udanie - nowe oblicze DL przekonuje i powoduje na twarzy "banana". Dirk nie umarł! A jak umiero to zawsze jest ubaw po pochy!

TOMB RAIDER

Największa zaleta to klimat. Klimat, który po 20 latach powraca w lekko zmodyfikowanej formie. Powracają [illegible] oczkowiek bardzo kolorowe lokacje, ociekające granatem i całą gamą czerwieni, do tego cel-shadingowy Dirk i jego zabawne [illegible]tie. Formoła zabawy jest prosta i przyjemna: wchodzisz [illegible] i do "pomieszczenia" i wiesz, [illegible] odpowiedź na wszystkie zagadki [illegible]ryje się gdzieś niepodal. [illegible]rowolczone, ale rajcujące [illegible]. Śmierć przychodzi [illegible]bka, ale też szybko powracamy [illegible] gry, na tyle szybka, żeby nie [illegible]żyć naciśnąć przycisku Reset i [illegible]ujść od konsoli. Momentami zabawa staje się nudna, animacja [illegible]ieco zurywa, kamery trzeba [illegible]nie korygować. Mimo to [illegible]ni się to [illegible] [S]

Ocena: 7+

WERDYKT

DZIADU

UBI SOFT | PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1



7 8

PLUSY	MINUSY
▲ wizualnie trzyma "klimat"	▼ trochę za wolno
▲ sterowanie Dirkiem	▼ czasami kamera "ślepnie"
▲ logiczna część rozgrywki	

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 6+

DL3D będzie wydany na PS2 (marzec 2003) i GC (styczeń 2003)

Pila

DRAGONBALL Z BUDOKAI

DRAGON BALL Z: BUDOKAN miło mnie rozczarował, ale nie znaczy to, że mamy tutaj do czynienia z jakąś naprawdę solidną pozycją.

No i mamy kolejnego DRAGONBALLa. Po ostatniej recenzji gry opartej na tym senalu anime wielu miłośników Goku i spółki nie szczędziło mi, ze też tak to określę, "uwag krytycznych" podsyłanych SMS-ami. Jednak "zyczliwym" fenom DRAGONBALLa nie udało się mnie zastraszyć, tak więc i nowy DRAGONBALL: BUDOKAI będzie oceniony tylko na płaszczyźnie wartości, jaką niesie ze sobą jako gra komputerowa.

Cóż, muszę przyznać, ze ten nowy DRAGONBALL mnie rozczarował... i to pozytywnie.



Spodziewałem się kolejnej totalnej zenady: gry zrobionej minimalnym nakładem sił, lipy bazującej na popularności senalu, a tutaj - dostajemy do rąk całkiem ładnie przygotowaną bijatykę. Bardzo miło opracowane wszelkie menusy i opcje, różnorodność opcji, estetyczna, wyraźna i kolorowa grafika, duże postacie, a do tego płynniutka animacja - trzeba przyznać, ze gra robi pozytywne wrażenie. Wojownicy posiadają należytą ilość ciosów, w tym combo breakery, czy też nawet specjale niszczące daną planszę. Bardzo ciekawie została rozwiązana sprawa dostępnych umiejętności postaci: każdy z chłopków posiada ograniczoną ilość slotów, w które można umieszczać posiadane, specjalne kapsułki, dzięki którym dostajemy dostęp do różnych specjalnych combosów, bądź też zyskujemy np. zdolność do regeneracji części energii życiowej. Kapsułki możemy kupować w sklepie, ew. zdobywać w trybie "Story" (bardzo fajne wstawki przed walkami, obecne mini-gierek), dostępna jest tez możliwość wymieniania się nimi z drugim Graczem, jeżeli tylko ten przyjdzie do Ciebie z Memory Cardem.





Napisałem, ze DB: B miło mnie rozczarował, ale nie znaczy to, ze mamy tutaj do czynienie z jakąś naprawdę solidną pozycją. Gra jest baaardzo prosta, walka opiera się na mimo wszystko ubogim systemie walki, więc dla przeciętnego Gracza nie stanowi jakiejś większej atrakcji. Jestem jednak przekonany, ze dla fanów anime może stanowić atrakcyjny kąsek, jeżeli więc zaliczasz się do nich, wstaw tutaj ocenę ogólną rzędu mniej więcej "7"/"8" □

WERDYKT — KALI

GRAFIKA	BIJATYKA	1 or 2 Players	PS2 Memory Card 444 kB
5	6	4	

PLUSY	MINUSY
▲ olegnicie wykonane menusy	▼ ubogi system walki
▲ tryb Story	▼ prostota

OCENY ZGREDZIOLI: 5 NOŚNIK: DVD

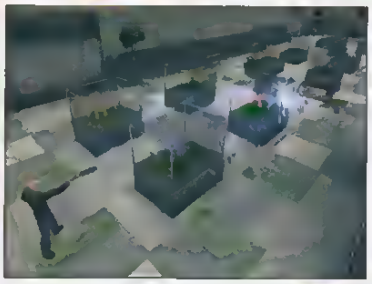


MULTIPLAYER

Dinomaster Party

- Wydawca ... LSP
- Grafika/Dźwięk ... 4/5
- Akcesoria ... 1-4 players, 1 blok

Pamiętasz CRASH BASH? Z pewnością Twórcy DINOMASTER PARTY również pamiętali, stworzyli nawet popłuczyny na wzór CB, tyle ze ułomne w swojej formie poza granicę przyzwoitości. Zabawa (ekhm!) opiera się o jeden motyw: po arenie w kształcie kwadratu, podzielonego na małe pola (7x7), skaczą mniej lub bardziej sympatyczne dinozaury. Wcielając się w skórę jednego z nich, Twoim zadaniem jest... No właśnie: gra posiada zaledwie cztery mini-gry, przy czym należy wyraźnie zaznaczyć, ie niezwykle podobne do siebie, ze o braku oryginalności nie wspomnę. Generalnie, musisz zaznaczać pola (wchodząc na nie, co logiczne), tym samym łykając punkty, ew. kopać jakieś gadżety lub oponentów (lub gadżety w oponentów), wspierając się pozywieniem zrzucanym przez łaskawego developera,) (można szybciej biegać). I to wszystko, zadnej filozofii. Przyznać muszę, ze musiałem przetrzeć oczy gdy obczajałem ten tytuł, bowiem nie mogłem uwierzyć w to, co widziałem. Nie chodzi mi wcale o oprawę, notabene niskich lotów, lecz naiwność wydawcy. Co prawda można szarpnąć nawet we czterech (Multi-Tap) ale szkoda Twoich nerwów. Wspomniany CRASH BASH oferuje znacznie, znacznie więcej.□ [hiv]



basowym, złowrogim głosie.) Akcja bywa brutalna - można walić fajna combosy, łapać zmaltretowanych wrogów i rzucać nimi o ścianę czy wszelkiego rodzaju stojące sprzęty (pękają szyby, rozwalają się komputery, szafki, stoły itd.) Grafa wypada całkiem znośnie. Xbox wyświetla oczywiście wyższą rozdzialkę, ale poza tym różnic jakoś szczególnie nie widać. Strzelba wysyłająca impuls zostawia efektownie rozgrzane powietrze, a postacie ruszają się nawet realistycznie. Zresztą

Brak logiki. Hmmm... Świat w którym kazda zbrodnia jest wcześniej przewidziana, a zabojcy zawczasu zatrzymani i ukarani - tak? To jakim cudem mordujesz przez czterdzieści leveli tej gry i nikt Cię wczesniej nie powstrzymuje? Bo to Ty jesteś szefem grupy prewencyjnej? A niby dlaczego usprawiedliwia to masowe zabijanie napotkanych oprychów (ich ciała znikają, więc rozumiem, ze nie są tylko lekko ranni, po jakimś czasie się wylizują, robią kanery i masę dzieciaków)? A co z faktem, ze później działasz na własną rękę, jako renegat wyjęty spod prawa? Gry nigdy nie grzeszyły logiką. MINORITY REPORT nie stanowi wyjątku.



Książka Dicka była świetna. Film zrealizowany przez Spielberga naprawdę niezły. Gra kontynuuje tę lekko spadkową linię aż zanadto - jest co najwyżej przeciętna. Co w niej dobrego? Nie śmigasz pokurczem Cruise'em (zabrakło licencji), ale słusznych rozmiarów kolezką o białych włosach i bazowano na engine'ie użytym w SPIDER-MAN, więc poziom jest przyzwoity. Ze mało oryginalny i schematyczny, to juz inna sprawa.

Najpierw poszalejesz, potem się zdenerwujesz, a na koncu znudzisz. To oferuje MR. Poszalejesz obijając kilka ryjów, rozwalając parę robotów. A kamera, której tu użyto, jest chyba trzecim dzieckiem Leppera po wódce (inteligencja ponizej normy, zatacza się i blokuje po kontach). Znudzisz



się, bo levele nie mają wiele do zaoferowania, niektóre można nawet przebiec nie zajmując się oponentami. Wrzucenie pomagających Ci koleżków, krótkich sekwencji platformowych, czy opcji kupowania dopałek na czarnym rynku wcale nie ratuje sytuacji. Przeciętna próba pojechanie na sile filmu... bez licencji - zeby było śmieszniej□ PS. Dostępna jest juz wersja na GC.

WERDYKT — MYSZAQ

ACTIVISION	BIJATYKA	1 Player	PS2 Memory Card 444 kB
6	6	5	

PLUSY	MINUSY
▲ rozwolnienie przeciwnikowi otoczenie	▼ tragiczna kamera
	▼ nuda!

OCENY: MAZUR 5, KLEJU 7-, HIV 5, PLAYMAN 6- NOŚNIK: DVD



DR. MUTO

Czy stuknięty doktorek, który przez pomyłkę wysadza rodzinną planetę w powietrze, jest materiałem na bohatera platformówki?

Czy z bohaterami platformowek wiecznie muszą być spedaleni hydraulicy, bajkowe smoki i dzielni rycerze? Z czasem człowieka zaczyna mdlić na widok uśmiechniętych słoneczek, bajkowych miasteczek i całej tej odpustowej otoczki. MIDWAY postanowiło wyrwać się z utartego schematu i - szczerze mówiąc - firmie wyszło to znakomicie! Dr Muto to szurnięty, odziany w fartuch naukowiec, rodem z amerykańskiej kreskówki. Z roztrzepanego doktorka zawsze był niezły numer, ale tym razem "troszkę" przesadził i nowy wynalazek puścił z dymem całą rodzimą planetę. Jedynym sposobem na naprawienie tego "drobnego błędu" jest zebranie rozrzuconych po sąsiednich światach odłamków globu i części maszyny, która zbierze wszystko na powrót w całość.

W tym miejscu pałeczkę przejmujesz Ty, drogi Czytelniku! Muto wyposażony jest w specjalny gadżet, za pomocą którego może przenosić przedmioty, pobierać od napotkanych wrogów DNA i w końcu wykorzystać go jako broń. Po zebraniu odpowiedniej ilości materiału genetycznego i rozrzuconych izotopów, otrzymujemy dostęp do nowych wynalazków (m.in. kozacka bazooka i odrzutowe buciki), a za pomocą formuł ulegamy przemianom w różne groteskowe stworzenia. Każda mutacja ciągnie za sobą pewne korzyści i wady, a balansowanie między nimi jest kluczem do sukcesu. Niestety twórcy ograniczyli pola manewru i niektórych przemian można dokonać tylko w określonych miejscach, co uważam za poważne niedociągnięcie.

Dawno już nie spotkałem się z tak ciekawie zaprojektowanym platformerem: poszczególne poziomy są ze sobą powiązane i razem tworzą logiczną całość. Nie ma tu przypadkowości - każda czynność ma swój sens, co bardzo podnosi miodność rozgrywki. W Twojej misji pomocna okaże się sztuczna inteligencja o imieniu AL, która często pomaga w rozwiązywaniu problemów i ostrzega przed czającym się niebezpieczeństwem. Choć cały zespół developerski wywiązał się wzorowo ze swoich zadań, patafiana odpowiedzialnego za wanującą kamerę powinno się odziać w cementowe buciki i nakarmić nim rybki. Ten mankament okazuje się na tyle uciążliwy, że przejście niektórych miejsc jest wyzwaniem dla ludzi o mocnych nerwach.

Engine DR. MUTO w porównaniu z konkurencyjnymi grami prezentuje się dość słabo. Nie wykorzystuje możliwości tkwiących w Xboxie i na wszystkich platformach przedstawia mniej więcej ten sam poziom (choć PS2 ma troszkę gorsze tekstury i zdażają się chrupnięcia animacji). Grafika buduje odpowiedni klimat (pokryte rdzawym metalem korytarze, rzucająca bladą poświatę fluorescencyjna zieleń ścieków, oblodzone kładki, wydobywająca się z rur para), ale z czasem zaczyna nużyć swoją monotonią. Na plus można zaliczyć doskonałą, płynną animację postaci. Całość obrazu dopełniają niepokojące, ambientowe dźwięki, które dobrze podkreślają futurystyczną konwencję i nie przeszkadzają w grze. Waneckie komentarze Muto śmieszą, ale najbardziej ujmujący pozostaje AL, który próbuje naśladować ludzkie emocje, co wychodzi mu dość komicznie.

Podsumowując, DR. MUTO to wciągająca i oryginalna platformówka, którą polecam mającym niewybredne poczucie humoru Graczom. Drobne mankamenty i zwanowana kamera to mała cena za kilka godzin wciągającej gry. W przypadku GCN i PS2 istnieje zbyt poważna konkurencja, żeby gra mogła osiągnąć sukces, ale posiadacze X-ow powinni się tą pozycją szczególnie zainteresować.

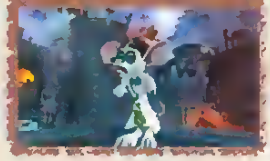


Wcielenia doktora

Dr Muto w trakcie gry przechodzi różne przemiany, które pomagają mu w wypełnieniu naczelnej misji, a ich umiejętne wykorzystywanie jest kluczem do sukcesu. Poddając się tej pierwszej transformacji doktor maleje i przybiera postać małej myszki, zachowując jednak swoje cechy charakterystyczne. Pod postacią gryzonia zwiększa się nasza



szybkość, możemy wykorzystać długi ogon jak bicz, możliwe jest dostanie się do różnych zakamarków i wniknięcie nawet w małe dziurki. Doczekało to kolejno przemiana, której poddajemy się po zebraniu DNA trzech istot. Z kombinacji ich najkorzystniejszych cech powstaje ogromny, małopodobny stwór. Masywna budowa i małe nóżki powodują znaczny spadek szybkości poruszania się, ale w zamian dysponujemy brutalną siłą. Dopełnieniem całości jest sporo zwinność i morderczy skok, który dziesiątkuje przeciwników. Potem doktor wciela się w pająka, rybę - resztę zobaczcie sami.









Po dłuższej grze zauważyłem, że między doktorkiem a stworkami "zaiskrzyło")





BALLERBURG

Każdy stoi sobie zamek. Jak każdą tego typu budowlę, otaczają go mury obronne, w obrębie których i poza nimi rozrasta się małe miasteczko. Pracowici jego mieszkańcy zajmują się głównie płaceniem podatków, ewentualnie wymyślaniem i wyrobem uzbrojenia. Dlaczego? Bo im tak każno - inaczej fora ze dwora. Powstają więc działa, katapulty, balisty, a nawet obciążone bombami sterowce, zespół rzemieślników dwoi się i troi, aby wszystko działało jak najlepiej, a urzędujący w gildii magowie pocą się z wysiłku nad nowymi czarami. Ale po co to wszystko?! Ano po to, za pagórkiem stoi drugi zamek - podobnie obwarowany i podobnie uzbrojony, a ponieważ jego władczyni - notabene siostra naszej królowej - ma ewidentnie wojownicze zamiary, tak więc na jej kamienie i ogień należy odpowiadać tym samym. Tak toczy się radosny żywot



mieszkańców owego zamku, pod gradem spadających głazów i wśród trzasku wesoło palących się chałup, a wszystko w ramach dziwacznej strategii - niemieckiej firmy ASCARON - pt. BALLERBURG.



Dziwacznej, lecz oryginalnej - przede wszystkim ze względu na sposób prowadzenia walk. Zadaniem Grecza, oprócz kierowania rozwojem zamku i opracowywaniem nowych technologii, jest własnoręczne nakierowywanie i odpalanie wyrzutni różnorakich pocisków, co



oczywiście nie jest takie znów proste. Średniowieczna broń miotająca miała to do siebie, że nie grzeszyła celnością, a na trajektorię lotu znacząco wpływały warunki pogodowe - tak jest i w tym przypadku. Strzelanie to w praktyce esencja tej strategii, a ze wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym, trzeba szybko opanować klawiszologię (w sumie nieźle opracowaną), aby umiejętnie i efektywnie wykonywać zadania czekające w kolejnych misjach. Misji tych jest sporo, w dodatku do wyboru dostajemy kilka kampanii (różnymi władczyniami), możemy też rozgrywać luźne scenariusze, a nawet



prowadzić potyczki z kumplem. Podczas bitew nasze działania komentowane są przez parę przygłupich żołdaków - z gadek, które wygłaszają po naszych nieudanych strzałach lub zbyt długim przeciąganiu rozgrywki, można nieźle polewać. Przyznać trzeba, że humor w tej grze rządzi i nadaje jej jeszcze lepszego smaczku. Niestety są również minusy - przede wszystkim oprawa. Animacja chrupie, i to zdrowo (zwłaszcza scrolling), efekty uderzeń i wybuchów nie zachwycają, a i tekstury nie są najlepszej jakości. No cóż - wszak to gra na PSX'a, choć i tak ASCARON mógłby się lepiej postarać. Drugi minus wynika niestety z samego stylu rozgrywki, to, co na początku dawało największą frajdę, czyli namierzanie, odpalanie i sprawdzanie efektów ostrzału, po jakimś czasie staje się nudne, gdyż niewiele się w tej materii zmienia. Dochodzą co prawda nowe bronie, można się bawić czarami, e walki toczyć nawet z kilkoma wrogimi zamkami



nieraz, lecz monotonia wynikająca ze statyczności bitew (zamki się nie przemieszczają, a wojsk nie mamy) powoli zniechęca do tej pozycji. Mimo wszystko należą się brawa za pomysł i jajcarskie podejście, lecz gra ta przypasi jedynie najcierpliwszym i najbardziej łaknącym jakiejkolwiek strategii - nawet na PSX'a □



INNA

Disney's Kitchen

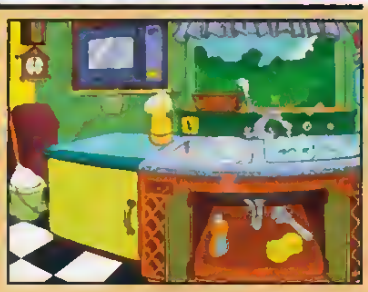
- Wydawca: Disney
- Grafika/Dźwięk: 6/6
- Akcesoria: 1 Player, 1bl.



Do Twojej dyspozycji zostaje oddana kuchnia. Czyli lodówka, zmywarka, zlew, środki do czyszczenia, kuchenka gazowa, piecyk itd. Gotowanie wymaga obrania odpowiedniej "strategii" - czy decydujemy się na "freestyle'owanie", czy idziemy po linii najmniejszego oporu korzystając z gotowych przepisów. Pierwszy sposób, rzecz jasna, wymaga większego zaangażowania, ale sprawia większą radochę. Na dobry początek pokroiłem wszystkie znalezione owoce i wrzuciłem do robota kuchennego, zalewając mlekiem. Hm, koktajl wyszedł! Zachęcony zrobiłem tost z dżemem, po czym rzuciłem się testować możliwości kuchenki. Przy pierwszym podejściu spaliłem kurczaka (nie sądziłem, iż można go ugotować w 3 sekundy,). Potem było już lepiej, bo usmażyłem mięso z cebulą. W międzyczasie zadzwonił Mickey zarzucając mi teksty na temat spalonego mięsiwa. Wal się. Skoro już byłem obok telefonu, zmieniłem stację radiową (co pewien czas puszczają porady na temat gotowania). Lada chwila mieli się zjawić goście, toteż wrzuciłem jeszcze pizzę do piekarnika. Inwencję to ja mam, sam przyznasz. W wolnej chwili naprawiłem kran, z którego zaczynało



cieknąć. Jeszcze tylko czysty obrus, zastawa, sztućce (żeby tylko położyć z dobrej strony!), i przychodzą Mickey z Minnie. Zarzucili mnie komplementami jak trzeba (hm, nie przeszkadzały im nawet przypalone tosty i krakersy rozsypane między talerzami) i poszli do domu. I co, znowu mam gotować? Teraz już wiem, dlaczego Linda zrobił tylko kilka programów...



Fajna zabawa, ale tylko na parę chwil. Polecam przyszłym zonom (żeby swoich "chopow" to fast-foodów nie wysyłały), reszta może obłukać w ramach ciekawostki. □ [Koso]

4+

COUNTER TERRORIST SPECIAL FORCES



Wcielając się w rolę członka elitarnych jednostek anty-terrorystycznych w grze 2D można spodziewać się tylko jednego - ostrej jazdy i strzelaniny na maksa. Banalny scenariusz dostać się do bazy terrorystów i aresztować ich przywódców - utwierdził mnie w przekonaniu, że co jak co, ale myśleć w tej grze nie trzeba. No i dobrze, po szaleństwach sylwestrowej nocy przy tym



ostatnim strasznie boli mnie głowe.

■ Gra do złudzenia przypomina serię METAL SLUG, pewnie dlatego że dizajn postaci/pojazdow jest wręcz przekalkowany z produktu SNK

I faktycznie, na pierwszy rzut oke CT SPECIAL FORCES do złudzenia przypomina klon gry METAL SLUG. Jest komandos z karabinem i woreczkiem granetów, są zastępy dosyć mało "inteligentnej" armii wroga, i w koncu droga gry, która prowadzi nas ciągle w prawo (ewentualnie trochę w górę), a nawet bardzo zbliżone zachowanie postaci, np. charakterystyczny "taniec na krawędzi" w wykonaniu naszego bohetera. Jednak juz po kilku minutach gry stwierdziłem, ze podobień stwa do arcade'owego hitu sprzed lat są tylko w wykonaniu gry. Tak naprawdę klimat CT SPECIAL FORCES jest zupełnie inny. W grze tej jest znacznie więcej elamentów platformówki i zręcznościówki, niz elementów gry arcade. Tutaj refleks tez się przydaje, ale nie



musimy trzymać ciągle palca na spuscie rozwalając wszystko, co się rusza. Większą uwagę trzeba skupić nad tym, gdzia iść albo co znaleźć i użyć, aby pójść dalej. Czy taka charakterystyka wyszła tej pozycji na dobre? Moim zdaniem - nie. Gra jest za słaba i nazbyt monotonna, aby mogła zostać dobrą zręcznościówką, a elementów arcade jest za mało, aby nazwać ją strzelaniną. Dlaczego? Proszę bardzo: brak punktacji w grze (to jest kpina!), brak czasu ne pokonanie danego odcinka gry, czy w koncu brak ustalania stopnia trudności gry. A jakby tego było mało, to nie można sobie nawet samodzielnie skonfigurować przycisków.

Mimo tych niedociągnięć gra moze się podobać, chociaz stosunkowo szybko się nudzi. Widać ze twórcy bazując na idei METAL SLUG chcieli stworzyć grę o troszeczkę innym charakterze, i w sumie im się to udało. Scenena podobna, są komandosi, jeepy i helikoptery, ale zamiast bezmyślnego strzelania jest więcej główkowania. Gdzie iść dalej, jaki przedmiot wykorzystać, jak rozplanować sobie zużycie poszczególnej emunicji. I w sumie gra się całkiem przyjemnie, znowu jednak razą niedoróbki w wykonaniu. Ot, choćby taki szczegół jak rzut granetem. Z miejsca czy w biegu - nie ma sprawy. Ale już podczas wyskoku - nie da się. I takich niedorobek w detalach jest więcej.

W sumie do przejścia jest 12 poziomow, ale juz tylko 4 strefy geograficzne zróżnicowane graficznie. Spory arsenał broni (karabin maszynowy, granety, wyrzutnie rakietowe, miotacze płomieni). Oprócz standardowego bieganie po górach czy jungli, dochodzi jeszcze desant spadochronowy, pilotowanie helikoptera i inne rozrywki. Rozgrywka oczywiście w wersji ne jednego i na dwóch. Graczy. Oprawa graficzna i muzyczna jest znośna, chociaz utworki przypominają mi trochę bardziej muzykę



z Amigi, niż z PlayStation. Mozna się jeszcze przyczepić do trochę bezwładnego sposobu przesuwania ekranu, który miejscami utrudnia sterowanie.

CT SPECIAL FORCES wydany w czasach Amigi mógłby zostać grą wybitną. Dzis jednak to tylko mocny średniak, który jednak w bardziej arcade'owym wydaniu mogłby konkurować nawet z METAL SLUG. Gra ukazała się również w wersji na GBA (recenzja w PSX EXTREME #61, ocena "7+") i wydaje się, że ta konsolka jest dla niej duzo bardziej odpowiednie niz PSX.□





STRZELANINA

Gekioh: Shooting King

- Wydawca ..... Natsume
- Grafika/Dźwięk 5/5
- Akcesoria ..... 1-2 Players, 1 kl.

Czysty shooter arcade w klasycznym wydaniu - tak można najprościej opisać grę GEKIOH: SHOOTING KING. Nie jest ona ani skomplikowana, ani nazbyt trudna, wykonana na poziomie starych strzelanin typu STRIKERS 1945 czy "BattleSquadron" (ze starej, dobrej Amigi;) {H: yo!}. I w zasadzie niewiele się od nich różni. Podobna graficznie i grywalnościowo, a przecież od tamtej pory świat poszedł niesamowicie do przodu. Podobno urodziło się pierwsze sklonowane dziecko, a człowiek postawił swoją nogę na Księżycu... eee, to już było chyba dużo wcześniej. W każdym razie, GEKIOH: SHOOTING KING moim fotelem shooterów nie zostanie, chociaż gra jest miodna, zresztą jak większość tytułów tego rodzaju.





Rozwałka jest niezła, niszczymy naszym supersamolocikiem wszystko co się rusza nie tylko w powietrzu, ale również na ziemi. Z każdym zdobytym power-upem powiększamy nasz arsenał, od czasu do czasu puszczamy jakiegoś supera - i jest fajnie. Tym bardziej, że liczba kredytów jest nieograniczona.

To, co mnie szczególnie rozbawiło w tej grze, to mały bonusik w postaci trybu POCKED MODE. Czyli czarno-biały ekran, ogromna pikseloza, syntetyczna muzyczka i ta sama gra na pseudo-ciekłokrystalicznym ekranie. Strzelanina nabiera zupełnie nowego wymiaru (tylko dwa kolory;) i czekam teraz na podobną wersję tej gry w formacie na telefon komórkowy. Można zagrywać się godzinami. [NORBY]

9

STRZELANINA PS2

Dead To Rights

- Wydawca ..... Namco
- Grafika/Dźwięk 7/6
- Akcesoria ..... 1 Player, 100 kB



Zaskoczenie. Spodziewałem się zwykłej konwersji, pozbawionej jakichkolwiek zmian, tymczasem NAMCO wprowadziło kilka istotnych ruchów w stosunku do oryginału (recenzja wersji na X-a w PE#62; ocena: 8-). Pierwsza sprawa, to znacznie niższy poziom trudności. O ile na X-ie można było mówić o jakimś planowaniu, tak tutaj wszystko sprowadza się do ciągłego walenia w klawisz i strzelania; totalne arcade. Ulatwiony system celowania wybitnie w tym pomaga skasowano też część trudniej szych mini-gier. Graficznie poleciała jakość tekstur, ale . jest w porządku. Jeśli lubisz strzelać i lubisz amerykańskie filmy ze scenariuszem nie wartym dzieseciu centów, radzę zaatakować [shi]

7

STRZELANINA PS2

Extreme Ghostbusters: The Ultimate Invasion

- Wydawca ..... LSP
- Grafika/Dźwięk 3/3
- Akcesoria ..... 1-2 Players, 1bl.







Strzelanin na pistolet nigdy dość, pod warunkiem że prezentują sobą odpowiedni poziom. Niestety, EXTREME GHOSTBUSTERS: THE ULTIMATE INVASION to gra



nieprzeciętnie słaba i mimo jak najlepszych chęci trudno napisać o niej coś dobrego. Wcielając się w rolę jednego z bohaterów serialu animowanego "Extreme Ghostbusters" strzelamy do paskudnie wykonanych duszków i zombiaków. Rozgrywka jednak jest na tyle nudna i jałowa, że już po kilku minutach odechciewa się zabawy. Grafika uboga, muzyka niecieka wa, a co najważniejsze - gdze zupełnie brakuje dynamiki. W każdego stwora musimy wystrzelić przynajmniej trzy celne strzały, co generalne trudne nie jest, biorąc pod uwagę ich ślamazarne tempo poruszania się. Oprócz tego nie ma praktycznie żadnych niespodzianek czy dodatków. Dla bardziej walecznych jest jedynie opcja treningowa, ale czy opłaca się dłużej trenować, aby potem męczyć się jeszcze bardziej w trzech kolejnych lokacjach, gdzie na ekranie tak wiele nudy, że nawet zombiaki ziewają? Słabiutko, oj bardzo słabiutko. .

Warto dodać, że EXTREME GHOSTBUSTERS zostało wydane również w wersji na GBA, ale jest to zupełnie inna gra - chodzona zręcznościówka, oparta jedynie na tej samej kreskówce. I chociaż nie jest to także super tytuł, to może jednak lepiej było już dokonać konwersji tej gry na PSX, niż tworzyć nową, tak mizerną pozycję. [NORBY]

3

"Chory Portier" to chyba najłagodniejsze miano, jakim określają małego czarodzieja "starsi" wyjadacze. A to przecież taki fajny chłopak. (...)







O kurde! On znowu uderzył. Ma głupi wyraz twarzy, szkła w okularach grubsze od tych ścierwowych, a na sobie czarny szlafrok i nie ma tu powodów do śmiechu, bo to właśnie ten kolezka sprawił, że kilkanaście setek tysięcy rudzielców opróżniło się w sklepie RTV w geście bezsilności wobec błagań dziesięcioletka szamocącego ich za rękaw. Z trudem przełykam ślinę. Nie pora kończyć ze strachem i wypowiedzieć to nazwisko. Harry Potter strikes back!

Oczywistym jest fakt, iż HPatCoS opiera się w zasadniczej mierze na książce i filmie pod tym samym tytułem. Harry uczy się w Hogwarts już drugi rok, madafaka więc z niego nie w ky dmuchał i "kotom" może kazać zapałką mierzyć korytarz. Oś fabuły opiera się na tajemniczej sile, która pojawiła się w szkole i zaczyna zabijać (wow!). W świetle oskarżeń zosteje postawiony Harry i teraz tylko od niego zależy, czy oczyści się z zarzutów i zagadkę tytułowej Tajemnic. Pomogą (i będą przeszkadzać) znane z "pisanej" wersji wymienić tylko Hermi Rone czy całe grono profesorów Hogwart

Szkielet i założenia gry [illegible] zaszufladkować. Raz mamy do czynienia z klasyczną platformówką, innym razem przypomina "toto" kręgodówkę, tudzież uderza tony "skradenkowe", [illegible] chwilę odnosimy wrażenie, że cały tytuł to swoista kompilacja mini-gierek. Inna sprawa, iż tempo gry jest solidnie "poszarpane", niczym w interwale przeplatają się momenty szybkiej akcji (latanie na miotle, gra w Quidditcha) i momenty bezproduktywnego biegania po Hogwarts. Całość jednak, o dziwo, kupy się trzyma, więc nie jest źle. Rozgrywka opiera się schemecie wykonywania prostych questów - zaliczenie określonej partii ektywuje kolejny pakiet zadań. Harry uczy się też czarów (które można przypisać dowolnym przyciskom na padzie) - w ich zasób wchodzą: czar "ofensywny", rozświetlający okolicę, niszczący przeszkody, przemieniający przedmioty w ptaszki czy też zmieniający w inną postać. Jest nawet motyw pseudo-erpegowy (choć za to określenie Star pewnie grzmotnął by mnie swoją kościstą kończyną) - zebranie 10 kart z wizerunkami słynnych czarodziejów (porozrzucanych po całym świecie, niekiedy w wyjątkowo podły sposób) wydłuża pasek wytrzymałości.







A ja lubie Harry'ego Pottera! Nie jest bogiem seksu ani pakerem z "siłki rogiem - ot zwykły alny chłopak. Taka też ta gra: nic wzwyczajnego, ale dla odszych graczy w sam Sympatyczna grafika, mne questy i muzyczka oj nie można wymagać tego tytułu. Drażni niowość rozgrywki, ale biorąc pod uwagę wiek alnych graczy nie co dziwić. Tylko co ten tam krzyczy przy czaru? "Nintendo jak? Hehehe. W sumie om a co! [Dziadu]

Ocena: 6+

PE X

WERDYKT KOSO

EA PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:



7+

PLUSY

- prawdziwa grafika dla fanów
- oprawa A/V
- pokemiłowana konstrukcja gry

MINUSY

- długość ładowania poziomów (PS2)
- niekiedy przynudza

OCENY ZGREDZIOŁ: MAZUR 7, HIV 7-



Bardzo udanie wypada warstwa dźwiękowa. Motywy muzyczne, choć niekiedy pełne patosu, pasują do gry idealnie. Głosy postaci również, mimo iż w nagraniu dubbingu nie brali udziału aktorzy znani z filmu. Co z grafiką? Otóż w tej kwestii, ku memu zdziwieniu (mając w pamięci całą masę innych przypadków gier na licencji), jest bardzo dobrze! Od razu jednak spieszę z wyjaśnieniami, iż wersja na PS2 troszkę odstaje (przejawia się to głównie w chrupaniu animacji). Faktu tego nie zwalałbym jednak na słabość tej maszynki, gdyż sprawa przedstawia się inaczej - HARRY.. pisany był bazowo na GCN i Xboxa przez EUROCOM, port na "pessdwójkę" zaś stał się dziełem ELECTRONIC ARTS. Ot, taki kaprys. By było sprawiedliwie należy jednak dodać, iż poza tym gra wygląda świetnie - sugestywnie prezentuje się bump-mapping i kolorystyka otoczenia, sporo napracowano się, by nadać odpowiedni wygląd taksturom (nawet na PS2 wyglądają fajnie, mimo powszechnej opinii iż konsole SONY zasysa w tym aspekcie).



Gra na PSX to zupełnia inne bajka. Właśnie, czy faktycznie bajka? To niemal ten sam HARRY POTTER, którego recenzowaliśmy rok temu (PE#53), tyle że osadzony w realiach kolejnej z książek. Z wersję na next-genowe konsole wspólną ma jedynie fabułę, cała reszta zaś to po prostu wariacja na temat poprzedniej części. Ot, bieganie po Hogwarts i okolicach, trzy czary na krzyż, zbieranie kart z Czarodziejami... Nuda i tyle.



Ocenę wystawiam tonąc w kałuży obiektywizmu, gdyż fanem HP nie jestem i raczej nigdy nie zostanę. Spieszę jednak by nadmienić, iż patrząc na grę pomijając pryzmat książki i filmu, nadal wypada ona korzystnie! Wersja na PSX'a furory nie zrobi, ale fanom może zapewnić kilka miłych chwil. Co zaś się tyczy wersji na next-geny, to rzecz wygląda odrobinę inaczej. Jeśli bowiem na widok głupiej gęby w okularach dostajesz wysypki, to wrażenia z obcowania z tym tytułem powinieneś mieć mimo wszystko dobre. A fanom Pottera nie muszę chyba nic tłumaczyć, bo dla nich to po prostu obowiązkowy zakup.□



WERDYKT — KOSO

EA — PRZYGODOWA

1 Player	Memory Card 1 blocks			
		5	8	5

PLUSY	MINUSY
▲ dla fanów	▼ odtwórcza ▼ nuda

6-

PINK PANTHER
PINKADELIC PURSUIT

Z czym kojarzy Ci się kolor różowy? Ze świnią? Barbie? Panią "zarabiającą inaczej"? A może ze swaterkiem Rega? Przeprowadziłem małą ankietę, efekty były zaskakujące: tylko 1 osoba na 50 skojarzyła ten kolor z pantarą Trudno się dziwić wynikom, skoro rynek zalewają różne programy przyrodniczo-edukacyjne a'la "Różowa Landrynka"...



Nie wszyscy zapomnieli o PanSiksie, a już z pewnością nie ludki z WANADOO. Wydali bowiem PINK PANTHER .. - przygody znanego z kreskówek różowego futrzaka, którego kiedyś często-gęsto widać było w odbłonikach TV. O co chodzi jakby? Wuj, który niedawno zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach, ukrył w swojej hacjendzie skarb - Twoim zadaniem jest odnaleźć kosztowności. Zabawa nie jest taka prosta, jak można sądzić po terminie "platformówka 2.5D". Oprócz baztroskiego skakania, zbierania coinów i nawalenia wrogów/bossów, trzeba wykazać się onantacją w terenie (ogromne poziomy) oraz sprytem Twórcy zaimplementowali stary jak świat patent: "daj mi klucz, a przepuszczę Cię dalej" - tyle że w nieco innym wydaniu. Jak wygląda to w praktyce? Przykład:

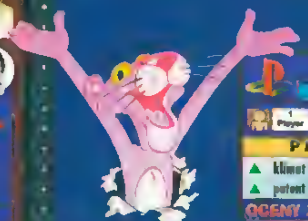




kradniesz kurczaka, którego zeżarłsz pan Wręczasz mu go, a bestia schodzi Ci z drogi Ale, ale - tu tkwi haczyk. Pożądany kawałek mięsa pilnuje kelner, który zaczyna Cię gonić, jeżeli połakomisz się na jego przedmiot. W ucieczce przed kelnerem (czy inną "osobistością") pomagają pewne specyficzne miejsca, w których możesz tak wtopić się w otoczenie (np. "wkleić się" w hieroglify na ścianie - wyczyny prosto z kreskówki), że gonięcy delikwent jedynie podrapie się po głowie i odejdzie. Liczba poziomów nie jest oszałamiająca (12), ale zapewniam, można się w nich zgubić. Nie popadają w schematy, mają sporo tajnych przejść i pułapek, są ciekawie zaprojektowane, a przy tym różnorodne. zwiedzimy m.in. Egipt, zamek Draculi czy metro. Są także levele, w których jedziemy na łyżworolkach, zbierając kasę i przeskakując przeszkody. Grafika, utrzymane w klimacie kreskówki, sprawia pozytywne wrażenie. Piksela nie rzucają się w oczy, a kolorki wręcz wylewają się z ekranu. Oprawa dźwiękowa jest równie dobra i klimatyczna - w ucho wpadają kawałki wyjęte z bajki. Poważnym mankamentem, jak w większości gier tego gatunku, jest jedynie czas gry - jedne zarwana nocka i Pantera ląduje na półce. A szkoda.

W chwili obecnej 'szaromaniacy' powinni chwytać się każdej nowej pozycji. Bo w końcu ile razy można odgrzewać Crasha...?□





WERDYKT — PLAYMAN

WANADOO — PLATFORMÓWKA

1 Player	Memory Card 1 blocks			
		7	7	6

PLUSY	MINUSY
▲ klimat różowej pantery	▼ czas gry
▲ patent z "geniuszem"	▼ hm...

7-

OCENY ZGREDZIŁ: MAZUR ;7-

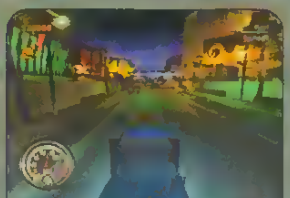
BIG MUTHA TRUCKERS



18 WHEELER - wydana "dawno temu" na DC (również port na PS2) arcade'owka traktująca o zmaganiach 18-kołowcow, zyskała ogromną popularność Gra, ktorą mozna ukonczyć w przeciągu pół godziny, jednak pionierska i genialna w założeniach Jakos nie kwapią się developerzy podejmować ten temat Rękawicę podniosło EUTECHNYX (developer)

Pani Jackson - notabene obleśne, grube babsko - jest właścicielką tytułowej firmy Swoim dzieciakom (tez niezłe ancymonki, nie ma co 3 synów-wsioków i córa-ładacznica,) oznajmia, iz chce się "wycofać" z interesu i przekazać tenże na ręce jednego z nich Wybór nie jest łatwy, wcale tez oczywisty, totez wpada na fatalny w skutkach pomysł firmę dostanie ten, kto w przeciągu 60 dni zarobi najwięcej sałaty Fatalny, bowiem na drogach zapanuje chaos

Na dobry początek musisz złapać jakieś zlecenie, gdyż "wyprawka" wystarczy Ci na niewiele. Udajesz się do baru i zagadujesz kogo trzeba W końcu otrzymujesz zlecenie, które musisz wypełnić. Założenia zabawy są proste należy przejechać z punktu A do B, z reguły w określonym czasie, no i dbając o to, aby nie uszkodzić ładunku, ew wozu. Dochodzą do tego motywy z dostarczaniem "ładunkow specjalnej troski" rozwalaniem czegoś itp Na drodze łatwo nie jest - wzmozony ruch uliczny i banda idiotów za kółkami skutecznie utrudniają Ci zycie Jesli przeginasz na drodze, rozbijając się lub np waląc pod prąd, wtedy dobierze się do Ciebie policja Zazarte walki, przepychanki więcej niż słowne, rzucane hasła propagandowe przez megafon i ryk syren - jest młodzieżowo Jako ze ładunek stanowi określoną wartość, na drodze nie zabraknie rowniez amatorów łatwej kasy gangi motocyklowe nie dadzą Ci spokoju Podjeżdżają takie szumowiny od tyłu i ostrzeliwują, zas w geście desperacji wchodzi jakis przygłup na pakę i kieruje się powoli w stronę kabiny Kamera automatycznie przeskakuje na widok "zza fury", Ty zaś musisz odprawiać cyrki zarzucać naczepą, aby zrzucić kolesia Choć w praktyce szybko przestaje kręcić - przyznac musisz, ze patent to przedni Zresztą, na nudy narzekać nie mozna To ktoś wyzwie Cię na solowy wyścig, to z kolei pojedynek w parkowaniu się zdarzy, lub coś w ten deseń





BMT czyli kariera szofera



Zawratne prędkości nie są domeną tej gry Chodzi tu raczej o odwalanie pań[illegible] dowożąc towar po wskazany adres. Typowa pseudo-symulacja, choć nie da się nie zauważyć małej analogii do arcade owego 18 WHEELERa - w momencie kiedy przyjmujemy wyzwanie od lokalnego kierowcy pędząc przed siebie na złamanie resora. Teren po jakim dane jest nam przemykać wydaje się być dosyć rozległy. Niestety, jest to złudne wrażenie, po jakimś czasie wszystko zdaje się być "rzut beretem" stąd, sprawiając że jeżdżenie zaczyna być monotonne - i w tym momencie zasadniczo pęka balonik atrakcyjności.□ [Loki]

Ocena: 6+

Po ciężkim dniu możesz się udać do baru, aby sprobować swych sił z "jednorękim bandytą", ew zagadać do kogoś Kluczowym punktem wieczoru jest wizyta u mechanika za zdobytą kasę wypada dokonać napraw, dołać do baku, kupić jakieś gadzety do kabiny A w sklepie kupić towar, który można przehandlować Wiadomo, w kazdym stanie itp widać ogromną kierownicę, a i charakterystyczne wstrząsy są nie do wyrąbania Niestety, otoczenie pozostawia sporo do życzenia czy to w miescie (w Vegas jest kolorowo, ale), czy na "przelotówkach", wyraznie widać, ze polygonów wpakowano tu za mało, a i animacja lubi sporadycznie chrupnąć (znaczących różnic na konkurencyjnych platformach nie odnotowano) Dobiegające dźwięki nie powalają, za to muzyka (kilka stacji radiowych) trzyma fason.



BIG MUTHA TRUCKERS to tytuł z potężnym potencjałem, tyle ze nie został on stosownie

Wdepnij pedał gazu do dechy i zarycz klaksonem. A co, wszak blokady puch marny!





rozwinięty Gliniarze się wściekają, gangi tez nie narzekają na bezrobocie, e jednak zabrakło szczypty szaleństwa i odrobiny dynamiki Fajna gra, ale nie potrafi przykuć na długo do konsoli, no i starcza na raz. Szkoda Tyle dobrze, ze korzystając z gabarytów ciężarówki można odnaleźć ukryte skróty Rozumiemy się?□



Ameryki panują inne zwyczaje, zatem i ceny ( ) Dodatkowy tryb gry to luzne, nie związane z fabułą questy Oto jeden z nich w naczepie wieziesz bombę którą musisz zostawić w tunelu z dala od miasta Spoko? Niby tak, tyle ze, niczym w filmie "Speed", jeśli zwolnisz poniżej określonej prędkości, to zostanie po Tobie jedynie wspomnienie (Timer)



Generalnie gra jest arcade'owa, aczkolwiek model jazdy ma nateciałosci symulacji Przede wszystkim odczuwalna jest masa ciągnika z naczepą (ostre hamowanie bez stosownych wspomagaczy wychodzi średnio), a i bezwładność tej ostatniej nastręcza trudności, co znacznie potęguje klimat Klimat buduje również widok FPP - kabina, w której az roi się od gadzetów, bujają się proporczyki

WERDYKT

HIV

EMPIRE WYŚCIGI

GRYWALNOSC: 6

7

6+

PLUSY	MINUSY
▲ pokoje i gangi motocyklowe	▼ krakuje tego "ogiera"
▲ klimat (FPP)	▼ podobne questy
▲ fizyka (naczepa)	

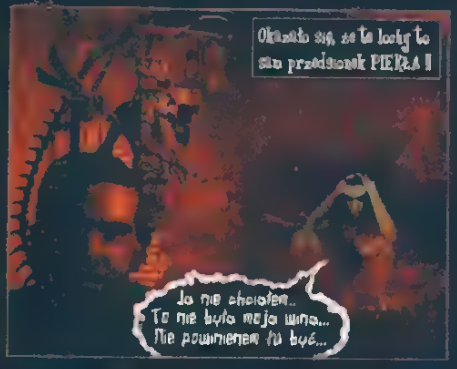
OCENY: ŚCIERA 6, MAZUR 8, PLAYMAN 8 NOSNIK - CD

KTOMACZAS prezentuje:

MROCZNA HISTORIA



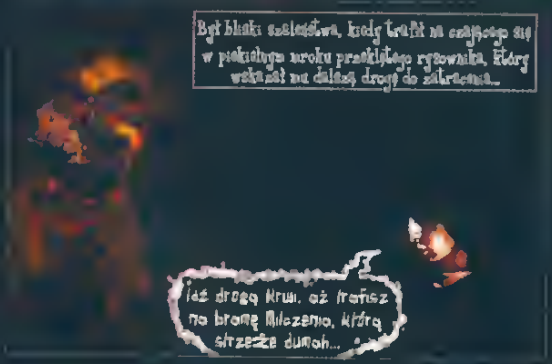


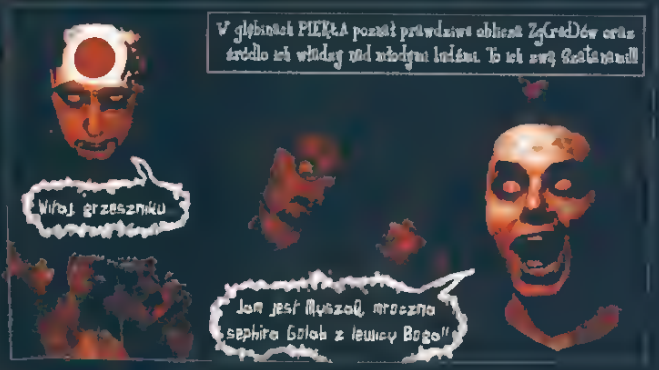






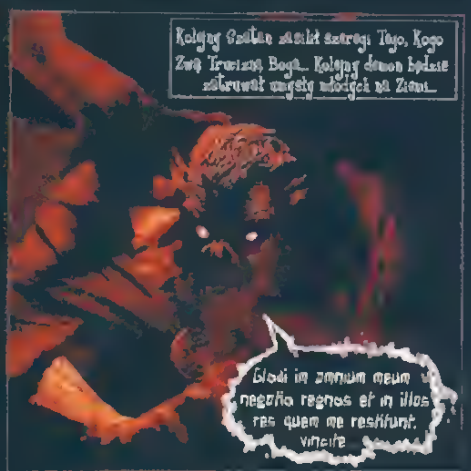












Scenariusz i Grafika: KLEJU



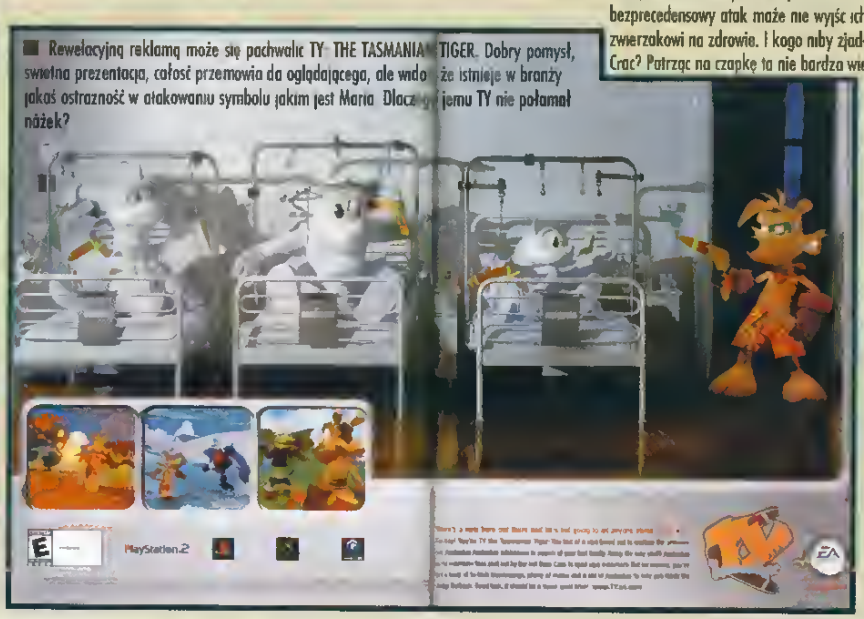
▲ Wprowadzamy nowego bohatera? Proszę bardzo - oto Blasta, jakis tam super bohoter Nowet nie zno słowo nieustraszany Nie mo w oczach rentgena, ani wyszukanego pasa A poza tym hiroł powinien żreć prateiny, a nie jezdzic na nich Co jest grane?



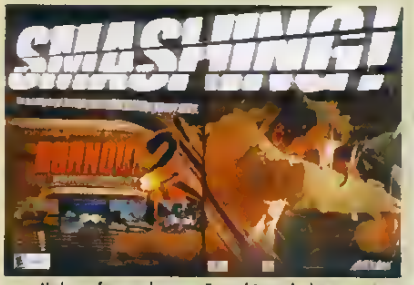
▲ Można również lekka stłamsić panujące no rynku maskotki. Autarzy CROCA chcieli pojechać ostra, ale w ostatniej chwili się zarientowali, że tak bezprecedensowy atak maże nie wyjść ich zwierzakowi na zdrowie. I kogo niby zjadł ten Croc? Patrząc na czapkę to nie bardzo wiem



▲ W prasie zachodniej nie brakuje reklam zajmujących naprawdę sporo powierzchni. Częsta spotykane są reklamy dwustranne, bazujące na stopniowym odsłanianiu reklamowanego produktu. Czasem mija się je bez większej uwagi, gdyż zawarte komunikaty są podawane całkiem subtelnie. Tak była z drugim HITMANem - początkowo nic ciekawego, dopiero dokładniejsza analiza ujawała zaletę reklamówki..



■ Rewelacyjną reklamą może się pochwalic TY THE TASMANIAN TIGER. Dobry pomysł, swietna prezentacja, całość przemawia do oglądającego, ale wdo że istnieje w branży jakaś ostrazność w atakowaniu symbolu jakim jest Maria Dlacz jemu TY nie połamał nażek?



▲ Niektore firmy jadą ostro. Pomyslcie, co będzie ostatnią rzeczą, ktora przemknie Wam przez umysł. Wasze d****o. Taki ata slogan widnieje powyzej. BURNOUT 2. Nie mam pytań.

ZAPRASZAMY DO REKLAMY



Niewątpliwie reklama potrafi w pewnym stopniu wpływać na gusta odbiorców. Osobiście często polewam z różnego autorementu realizacji emitowanych dziesiątki razy podczas dobranocki, a przerwę na reklamę skwapliwie wykorzystuję w celu zwizytowania kibelka. Te rytuały chronią przed wpływem reklamy jedynie częściowo, gdyz na ew. zakupech dziwnym trafem sięgam po nieznane, aczkolwiek gęsto reklamowene produkty. Nieraz juz zmusiło mnie to do refleksji, więc coś w tym jest - najwyraźniej reklama jest skuteczna,).

Często na tyle, ze zadziwie samych jej inicjatorów. Tak było w przypadku Masatsuke Saeki, goście odpowiedzialnego ze prowedzenie promocji PlayStation (obecny dyrektor działu reklamy w SCEI). Saeki znał się ne reklamie i twierdził, ze dobrze przemyślana kampania pozwoli sprzedać nawet statki lub samoloty (co ciekawe, fundamentelną zasadą w SONY było kiedyś nie reklamowanie oprogramowania). Chłopek zbytnio się nie mylił. W 1995 roku SCEI wypuściło ne rynek własnego RPG - BEYOND THE BEYOND. Po zapewnieniu ze strony członka ekipy odpowiedzialnej za grę, ze "tytuł jest fantastyczny, sprzedamy milion sztuk", Saeki nawet nie przyjrzał się grze, tylko zaplanował full wypes kampanię. Prowokująca reklame wykorzystująca dziwne symbole i zekręcony slogan Bey-oBeyo>RPG>PlayStation zrobiła furorę i pomogła sprzedać w krótkim czasie ponad 400 tys. kopii. Wkrótce jednak sprzedaz spadła i zaczęły dochodzić narzekania niezadowolonych fanów. Saeki postenowił zagrać i osobiscie zbadać sprawę. I ze zdziwieniem spostrzegł, ze gra jest cholernie nudne. Nieźle.

Natomiast w naszym pięknym kraju reklame jest zjawiskiem stosunkowo nowym, bo obecnym od kilkunastu lat. Co prawda przed rokiem 1989 pojewiały się pojedyncze telewizyjne bądź prasowe realizacje, lecz mogłyby one obecnie wywołać co najwyzej uśmiech politowania. Nie mówiąc juz o reklamach gier wideo, które nie pojewiły się nawet w szczątkowej prasie branzowej. Co innego prasa zachodnia. Tam juz kilka lat wstecz niektóre reklamy powodowały autentyczny opad szczęki. Grzechem byłoby więc nie zaprezentowenie ich szerszej publiczności.

No to lecimy. Asortyment chwytów stosowanych w reklamie jest ogromny [torba]



▲ ...na następnej stronie widzimy takie coś. Sztuka skrytobójcy. Strzał w głowę. Krew typu 0 na białych ceramicznych kafelkach. Narzędzia: Desert Eagle, produkt Malezja 2002. Ofiarodawca: Charlie Sidjan. A na drugiej stronie facjata artysty - 47. Ota cała reklama HITMAN'a 2



▲ Jak zajarzyłem reklamę WILD 9 to parsknąłem ze smiechu pokrywając klawierkę podejrzaną wydzieliną. "Pamiętasz jak zabawne była tarturowanie ofiar kiedy byłeś młodszy" (ta tekst na str 1)? "Niektore rzeczy nigdy się nie zmieniają" (ta tekst na str. 2-3).

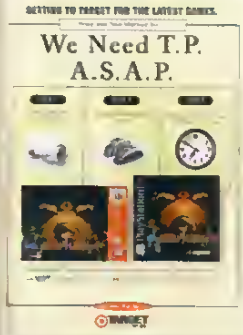
Dokopie Ci menel za rogiem, kanar w autobusie, egzaminator na uczelni, setny raz zdradzi Cię dziewczyna, schrzani się konsola, pogryzie własny pies. A nasza najnowsza GRA powtórzy to raz jeszcze.



▲ TIMESPLITTERS. Spóźniony na własny pogrzeb? Nieważne. Owszem - gra doskonała, ale czy to jest powód, aby napastować bezbronne staruszki? Chociaż jak znam TS, to ta babcia pewnie ma splowę pod halką.



◄ SHOX - każda sekunda jest ważna w Shox Zone. Jasne, zwłaszcza kiedy odpowiedni wskaźnik zaadaptujemy na potrzeby zawodów w szybkim żarciu.



◄ Niektore reklamy wręcz należy uważnie przeczytać, aby zaskoczyć o co chodzi. MORTAL KOMBAT 4. Krok 1. Ukryj lub zniszcz wszystkie rolki papieru toaletowego w domu. Krok 2. Poproś mamę o przyrządzenie meksykańskiego jedzonka. Krok 3. Poczekaj, a kiedy organizm zareaguje, zorganizuj wyprawę do sklepu po papier. Zapamiętajcie to na wszelki wypadek.



▲ Tutaj mamy pokaz prawdziwie mistrzowskiego zagrania, na miarę reklamowanej gry. VIRTUA FIGHTER 4 - prawdziwy mistrz walczy tylko z godnym przeciwnikiem (taki tekst jest na reklamie). Przyznam, że zastanowię się nad następną rundką.

Hardkor



loadieg...
Cześć czołem. No długie zimowe wieczory HARDkor jest najlepszy. Stałe dzieły wlioją stałych bywalców tego jakże erokliwego zokątka PE. A kto chce dosłać pode, niech popatrzy przez dziurkę (na odpowiedzi wraz z kupoem czekamy do 6-stego lutego).

[pingwin@psxextreme.pl]

Szara Strefa

txt Yohko&Teruo

Witajcie! Rok 2003 zapowiada się jako bardzo aktywny okres zarówno dla producentow, jak i "hackerow" Oraz dla Was - Czytelników) Na początek krótkie podsumowanie poprzedniego roku

Cały poprzedni rok trwały sądowe boje producentów konsol z "wytwórniami chipów" SONY wygrało proces z Neo Tech i Channel Tech ale było to w rzeczywistości zwycięstwo pozorne - produkcja chipów przeniosła się wtedy od Chin oraz na całą Europę Dzięki temu pojawił się cały zastęp najróżniejszych 'nielegalnych akcesoriów' (o większości z nich słuch zresztą szybko zaginął) Okazało się też, że jest kraj w którym prawa KLIENTÓW są ważniejsze od interesów PRODUCENTÓW - Australia W Australii właśnie Sąd Federalny oddalił powód sądowy przeciwko producentom chipów, najpierw od PS2, potem od Xboxa (w przypadku tego drugiego poszły plotki o wycofaniu konsoli z rynku) Widząc że samodzielnie niczego nie osiągną, firmy MICROSOFT, SONY i NINTENDO zjednoczyły siły co pozwoliło im wkroczyć na niedostępny od tej pory rynek - Chiny - i zmusić internetowy sklep Lik Sang od usunięcie z oferty akcesoriów pirackich Jak będzie w bieżącym roku? Ano, zobaczymy

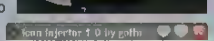
Podsumowując ubiegły rok można zauważyć że generalnie najbardziej ciekawia było na "szarym" rynku Xboxa Konsola od razu po wprowadzeniu na rynek okazała się niezwykle przyjazna dla różnego rodzaju "majsterkowiczów" Przypomnijmy niektóre ciekawe rzeczy, które udało się stworzyć na Xboxa w 2002 roku (pomijamy tu oczywiście same modchipy, jako najmniej ciekawe) chłodzenie wodą, XBConnect (granie w gry z Xboxa poprzez Internet bez używania sieci MICROSOFTu) Xbox Linux Dolby Digital domowej roboty Bochs x86 (emulator peceta) XBOX Soundtrack Editor, OpenXDK 0 0 1 (pierwszy nieoficjalny developer) XBOX Media Player 2 0 poza tym, udało się rozbudować Xboxa o dodatkowe 3 dyski twarde (całe 411 GB) i 64 MB RAM-u Oczywiście Microsoft zareagował zdecydowania jego Xbox Live! miał wykrywać wszelkie ewentualne przeróbki i blokować dostęp takiej konsoli od Sieci (oczywiście udało się to obejść) poza tym, niezmiennie zmieniono wersję konsoli (niewiele to dało) A co w tym czasie działo się na rynku PS2? Ano niewiele Po pierwszych 'gorących' miesiącach, kiedy ekscytowaliśmy się wspomnianymi procesami sądowymi zapadła głuche cisza W sumie jedynymi atrakcjami były kolejne zmiany architektury płyty głównej :, co za tym idzie, kolejne przeróbki istniejących modchipów (pamiętacie Tray Switch?) Innych atrakcji było trochę mniej Naplink i PSMS (emulator konsoli Sega Master System), i pod koniec roku długo wyczekiwany nieoficjalny DivX dla PS2 i tyle Zaś w rejonach GC było słychać jeszcze mniej jakaś sprzętowa zmiana regionów (zostawiona zresztą przez NINTENDO), potem niejasne zapowiedzi modchipów złamanie konsoli w wersji Panasonica i tyle No ale to jeszcze "młoda" konsola zresztą ostatnio się trochę ruszyło ale o tym więcej za chwilę

Podsumowanie mamy za sobą A teraz garść wiadomości z ostatniej chwili



Twarda Kostka do zgryzienia?
Jak już wspominaliśmy dużo ostatnio ruszyło się w temacie GameCuba'a Szczególnie interesujące jest to, że już w styczniu na GC mają wyjść Action Replay i Freeloader! Zajęła się tym firma Datel która jako jedyna ma odpowiednie wyposażenie i dane techniczne FreeLoader to dysk który pozwoli na uruchomienie oryginalnych gier z dowolnego regionu na dowolnej wersji konsoli bez potrzeby modyfikacji sprzętu Planowana cena 19 90 funtów Action Replay również ma opcję odpalania importowanych gier ale jak było na innych konsolach, pozwala również na używanie wielu ciekawych kodów, rozszerzań gier oraz rewolucyjnego dostosowywania trudności gier Zawiera "ulepszenia" do większości istniejących gier, a jeśli to dla Was mało, możecie sami dogrywać nowe kody i wersje oprogramowania W tym przypadku cena będzie oscylować wokół 30 funtów Wspomina się też gdzieniegdzie o modchipie do GC tworzonym przez Enigma Team Na razie nie odpala to żadnych piratów i składa się z kłębuszka kabli spojrzcie zresztą na zdjęcie Ale praca posuwają się ładnie (ponoć), więc pewnie niedługo napiszemy więcej





Icon Injector - mały programik, a jak cieszy!
Wkurzało Cię już to ze gdy wgrywasz Save y z dysku z powrotem na PS2, używając X-porta lub SharkPorte, zamiast oryginalnej ikonki pojawia się ikonka programu? Teraz możesz sobie z tym poradzić, wystarczy tylko zainstalować na dysku malutki programik. Icon Injector V1 2 Dzięki niemu można eksportować i importować ikony Save ow, oraz odwolnie je zamieniać W programie zawarto zresztą ograniczony wybór ikonek można też wiele ściągnąć z Sieci.



Coś dla miłośników PES2!
Posiadacze X-Porta do PS2 mają coraz więcej stron, z których mogą ściągać Save'y i kodować do konsoli. Teraz taką możliwość mają też miłośnicy PES2, co więcej - mogą również wrzucać na stronkę swoje gole i inne osiągnięcia, a także - uwaga! - ściągnąć patcha który poprawi owe nieszczęsne nazwiska graczy i nazwy drużyn. Nie trzeba będzie wklepywać tego ręcznie:). To wszystko a nawet więcej, na stronie PESFan

Zupełnie inne obudowa do PS2!
Wymyślono nowy sposób na odpalanie gier zarówno CD-R DVD-R jak i importowane oryginały ! to bez konieczności zakładania chipa! Trzeba tylko wymienić obudowę Waszego PS2 na nową, zupełnie wyjątkową PS2 Flip-Top, posiadającą specjalną klapkę (spójrzcie na zdjęcie) Dzięki temu można uruchamiać wszystko, używając do tego specjalnych dysków Swap Magic PS2 Boot (zaś importy z PSX/PSO odpalamy z dyskiem GameShark 2/Action Replay 2) Jakie to ma zalety? Jest prosta w montażu (wystarczą 2 - 3 min) i nie modyfikuje się elektroniki więc konsole nie niszczy się tak szybko Poza tym jest tańsza od większości przeróbek. Obudowy sprzedawane są w kilku (trzech) kolorach



A teraz coś o Xboxie!
Ostatnio opisywaliśmy szeroką ofertę programów od zmiany konfiguracji Xboxa Niedawno powstał ConfigMagic - jeden program, zastępujący wszystkie wcześniejsze Pozwala na oglądanie bieżącej zawartości EEPROM oraz jej modyfikowanie Poza tym można odblokować albo zablokować dysk twardy, modyfikować pliki *.ini, można również edytować między innymi numer seryjny, numer MAC, HDD Key Online Key, standard wyświetlenia (NTSC/PAL), strefę DVD, i wiele innych i to niezależnie od wersji konsoli (można konwertować EEPROM z formatu V1 0 na V1.1 i odwrotnie)





No wystarczy już tego odbrego bo się zmęczycie czytaniem) Pozdrawiamy wszystkich miłośników Szarej Strefy i dzielemy w końcu odpocząć po Sylwestrze) Do zobaczenia! Za miesiąc kolejne rewelacje!

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved,)

Czegóż to małe, żółte ludziki nie wymyślą Oto pad Sammy z japońską klawiaturką

KUPON PE#66

ACTIVISION ANTHOLOGY



Pamiętasz li te czasy, gdy pod strzechami domostw panowały wynalazki pokroju Ateri 2600? Piękne były, ach piękne w całej swej okazałości. Minęły. Ku pokrzepieniu - nie bezpowrotnie, oto bowiem ACTIVISION zlitowało się, wydając "antologię". Na płycie znalazło się łącznie kilkadziesiąt gier (48 szt.), które niejednego mogą przyprawić o łezkę w oku. Można powiedzieć, iż jest to perfekcyjny emulator, aczkolwiek mijałoby się to z prawdą. Za całokształt odpowiadzialny jest zespół CONTRABAND ENTERTAINMENT (devaloper), który - nie oszukujmy się - nie musiał się napracować w pocie czoła, ni też stosować piekielnych sztuczek, aby z Czamuli wydobyć siódme poty.

Atari 2600 to konsola, która rządziła na rynku we wczesnych latach 80. Swoją popularność zawdzięczała szerokiej gamie oferowanych gier. Jednym z największych hitów ówczesnego okresu była gra PITFALL, która po dziś dzień ma na całym świecie wiernych kibiców (hi dziedek!), a i jej kontynuacje się zdarzają. Żeby wszystko było jasne, za produkcję rzeczonej gry odpowiada... ACTIVISION. Nie dziwi więc, że firma tak zasłużona dla ATARI zdołała wykupić stosowną licencję i uraczyć oldschoolowych freaków.

Co by ułatwić wybieranie pożądanej gry, opracowano ciekawe menu. Obrotowy stojak z wydzielonymi przegrodami - dostęp do gier jest wygodny. Co więcej, tytuły zostały posegregowane, w efekcie czego poszczególne "półki" zawierają następujące pozycje:

1> Boxing, Bridge, Checkers, Dragster, Fishing Derby, Skiing, Freeway, Ice Hockey
2> Kaboom, Demon Attack, Laser Blast, Tennis, Atlantis, Barnstorming, Chopper Command, Stampede
3> Grand Prix, Megamania, Pitfall, River Raid, Sky Jinx, Spider Fighter, Star Master
4> Beamrider, Moonsweeper, Crackpots, Activision Decathlon, Dolphin, Enduro, Frostbite, Keystone Kapers, Oink!
5> Plaque Attack, Pressure Cooker, Private Eye, Seaquest, Space Shuttle: A Journey into Space, Cosmic Commuter, H.E.R.O., Pitfall II: Lost Caverns, Robot Tank
6> Title Match Pro Wrestling, Commando, Baseball, Tomcat: The F14 Flight Simulator, River Reid II, Kabobber, Thwocker

Ciekawostką godną odnotowania jest fakt, że dwie ostatnie pozycje to novum w temacie A2600 - gry, które nigdy nie ujrzały światła dziennego na platformie docelowej, jeno leżały przez całe lata w szufladzie (na szczęście nie zakurzyły się na amen,)! Z kolei niektóre gry (Baseball, Bridge, Beamrider) zostały po raz pierwszy w historii skonwertowane. Małe, a cieszy.

Żeby nie było zbyt cienko, autorzy postarali się przygotować bonusy, które skutecznie uatrakcyjniają rozgrywkę. Osiągając w konkretnych grach określoną ilość punktów lub "coś" (np. dany poziom, jakaś sytuacja) - odblokowywane są kolejne dodatki: tanie efekty graficzne, Easter Eggs itp. W zamierzeniach ACTIVISION było umożliwienie ściągania ze strony internetowej dodatkow w postaci kolejnych gier, jednak projekt legł w gruzach (hm...). Aha, w wiele gier można grać we dwoje - to chyba oczywiste, choć z pewnością nie dla każdego, hłehłe! I jeszcze jedno: wnerwia niemożność zapisywania własnych rekordów na Mamorce.

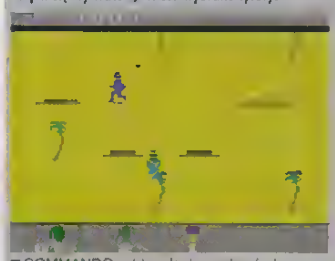
O ile omówienie oprawy graficznej można sobie podarować, wspomnę pokrótce o muzyce. Inaczej być nie mogło, na płycie znajdują się utwory z lat 80., m.in. >>Take on me<< (A-Ha), >>We're Not Gonne Take It<< (Twisted Sister), >>It's My Life<< (Talk Talk). Co ciekawe, mogą one najnormalniej w świecie przygrywać w menu, jak również stanowić podkład dla gier właściwych (przygrywają w tle, ale tym samym - nie okłamujmy się - zabijają ducha archaicznych sampli).

ACTIVISION ANTHOLOGY należy postrzegać jako kolekcjonerską zajawkę, 8-bitowe wynurzenie, nie zaś pełnoprawną produkcję na PS2 (bo to nie przystoi;). Ktoś, kto nie czai bazy, może się zdziwić, ew. głosić w stanie błogiej nieświadomości, że Xbox orez GCN oferują lepszą grafikę;), notomiast oldschoolowy entuzjasta... No właśnie, cóż ma czynić entuzjasta? Kupić składankę (USA), czy za równowartość nabyć oryginalną konsolę A2800 ze stosem gier? Jeśli jesteś entuzjastą - wybór należy do Ciebie. W Stanach składanka robi furorę, ale tam panują zgoła odmienne realia (np. nie trzeba płacić kosmicznych pieniędzy za to, że się w ogóle żyje). Tak czy siak, warto chociażby wiedzieć o fakcie istnienia tejże - bądź co bądź - perełki. Perełki, której nie sposób ocenić - w żaden sposób nie można bowiem konfrontować umownej grafiki z trójwymiarowymi potworami i engine'ami ciągnącymi miliony polygonów/s. A jeśli już, to ocenić sercem. □ [hiv]

TWOJA KOLEKCJA KARTRIDŻY



■ Żadnych kilka lat temu każdy szanujący się posiadacz 8 bitowego komputera był wyposażony w podobny, obrotowy "stojak" na kasety. Dziś są to raczej etui na CD's... Ciekawe ( ) Problem występował wielki, gdy stojak się wywracał) A oto wybrane tytuły.



■ COMMANDO - chłopek idący "do góry" i prujący do wyskakujących wrogów



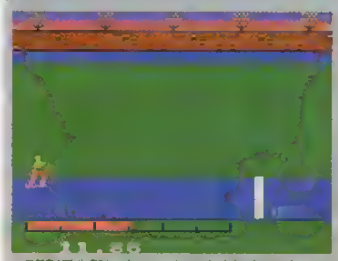
■ BOXING - na tym symulatorze swoje pierwsze treningi zaliczył Andrzej "kulki" Gołota



■ PITFALL - platformowka bijąca rekordy popularności (wowczas mocno rozbudowana)



■ RIVER RAID - samolot lecący nad rzeką, walczący z zawziętym przeciwnikiem



■ DECATHLON - właśnie tak wyglądały olimpady - smashobady... Założone gry i "technika" egzekwowania prędkości nie uległy zmianie po dziś dzień...



■ DEMON ATTACK - jedna z najbardziej popularnych ówczesnie a obecnie prawie wcale nie kojarzona oldschoolowa strzelanina

N-klawe

W naszym kochanym kraju NINTENDO nie jest moze dostatecznie cenione, ale tez nie mozna mówić o dyskryminacji Charakter zabawy jest troszkę Inny jak na powszechne upodobania. Kto ma polubić N - polubi, kto nie - niech tez się dobrze baw Warto jednak pamiętać, ze kiedyś tym rynkiem rządziło NINTENDO W N-klawie będziemy poruszac tematy związane z N a co za tym idzie - z historią branzy Wytkniemy błędy i pochwalimy sukcesy Zapraszam I pamiętajcie enklawa to jedyne miejsce w ktorym Mario jest nietykalny Chociaz, kto wie? Te hydraulik, chodź no tu ne chwilkę hie hie. Ładnie ci BYŁO w tej czapce

STARFORMACJA

Niewątpliwą GaCkową gwiazdą numeru jest SFA Trzeba korzystać z okazji I cieszyć się tą pozycją do upadłego, bo nie dośc, ze inne platformy nie oferują wielu alternatyw dla przygód Foxa, to następna megafakinkul uczta czeka nas dopiero przy okazji nowej ZELDY Dlatego nie widzę przeciwwskazań, aby prześledzić drogę jaką przeszła gra zanim pojawiła się na GC Drogę swą zaczęła bowiem na N64, nosząc wtedy tytuł DINOSAUR PLANET

Pierwsze info nt gry pojawiło się gdzies w okolicach lutego 2000 r., kiedy to w Nacie rozeszły się pogłoski o pewnym projekcie RARE pod nazwą "Dino Planet" Kilka dni później na stronie RARE pojawiło się podejrzane zdjęcie dinozaure z gry DIDDY KONG RACING Podejrzane dlatego, ze w tym miejscu umieszczano zwykle zdjęcia z gier przeznaczonych do najbliższej prezentacji. W maju 2000, na krótko przed E3, RARE zaprezentowało nowy tytuł dla N64, będący prawdziwą gwiazdą pokazu przyćmiewający newet głośny CONKER'S BAD FUR DAY Podobno gra była w końcowym stadium produkcji i miała pojawić się na 512 Mb kartridżu

Porównanie graficzne wybranych lokacji na obu systemach



Głównym bohaterem był gosć wyjątkowo podobny do Foxa McClouda z sagi SF Miyamoto zareagował i rozpoczął rozmowy z RARE Gra znikła z oficjalnych zapowiedzi, aby po jakimś czasie pojawic się w postaci hybrydy produkowanej przez RARE DP i realiów SF NINTENDO Aby zaznaczyć tę fuzję, tytuł brzmiał STAR FOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET W grudniu 2001 RARE zmieniło logo gry oraz nazwę na ostateczną SFA. Co wazne, zmieniono również kolory loga z zielonych na niebiesko-żółte

Sama gra potężnie zmieniła swe oblicze Bohaterami DP mieli być SABRE oraz KRYSTAL kontrolowani na zasadach podobnych do JET FORCE GEMINI, przy czym sądząc po obecności postaci na screenach, to właśnie Krystal mogła być postacią wiodącą Przeszła ona zasadniczą transformację z dość infantylnej i młodej osobki do konkretnej wojowniczki w bikini, biżuterii i tatuażach Sabre zmienił ciuchy na komplet odzieży kosmicznego wagabundy

Inne postacie również przeszły ewolucję Jedne bardziej koncepcyjną, jak np Generał Scales który na N64 prawie przypominał Ganondorfa z Zeldy64, nawet w sposobie jego pierwszej prezentacji Inne, dzięki większym możliwościom konsoli mogły stać się bardziej szczegółowe i po prostu wspaniałe (Galdon) lub zyskać odpowiednie dla swej aparycji atrybuty (Warp Stone - szczególnie oczy)

Największą różnicę widać jednak w mimica postaci Na N64 była ona prawie zerowa, postacie często gapiły się w nicość, a na pyskach widoczne były jedynie zaprogramowane dla danej sceny emocje GC pozwolił na dokonanie jednej z najwspanialszych zmian którą popieram rękami i nogami dodanie złożonej animacji twarzy i cudownych wędrujących oczu

Jednak na niektórych porównawczych zdjęciach na pierwszy rzut oka ciężko odroznić obie wersje. I nie wiem czy pochwalić RARE za swetną robotę ne N64 czy ochrzanić za niedoróbki na GC.) Tak czy Inaczej cieszmy się ze gra ujrzała światło dzienne w tak dobrej formie i jedyne co pozostaje dodać, to GRAĆ Do padów i ratować mi tu zaraz Planetę Dinozaurów (opis w PORADNIKu nr2)

Z ARCHIWUM N

NINTENDO, co ciekawe to nie tylko Marian i Miyamoto,) Ne sukces firmy i gier wideo ogółem pracowała całkiem pokaźna gromadka ludzi Niektórzy z nich są prawie nieznani, choć ich wkładu nie mozna pominąć Czasem pojawi się więc gościnnie jakaś ciekawa osobistość.

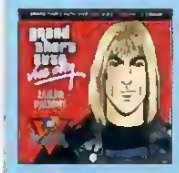


Dzisiaj przedstawiamy Nintendo-Man, Gunpei Yokoi, najstarszy z pracujących dla N inzynierów

Gunpei urodził się w Kyoto Odebrał elektroniczne wykształcenie i został zatrudniony w NINTENDO do obsługi maszyn produkujących karty Hanafuda. Pewnego dnia otrzymał od Yamauchiego polecenie wykonania "czegoś specjalnego" na okres

Muzyka Gracza

Ahoj miłośnicy dobrej muzyki! Nowy rok sprzyja ambitnym przedsięwzięciom i obfituje w niespodzianki jedną z nich jest na pewno rzucenie GTA:VICE CITY OST na sklepowe półki w naszym pięknym kreju Dobre wyniki sprzedaży seni GTA która dla wielu osób staje się powodem kupna PS2, dały SONY Poland do myślenia, w wyniku czego teraz w zasięgu ręki mamy 7 atrakcyjnie opakowanych i wypełnionych znakomitą muzyką płytek. Kazda z nich raprezentuje jedną ze znanych z GTA stacji radiowych, emitującej określony gatunek muzyki. Soundtrack jest kwintesencją muzyki z lat 80 - począwszy od heavy metalu i soulu do rapu i popu Wsłuchując się w kilkaset utworów znajdziemy kompozycje m In Judas Priest, Blondie, Flock of Seagulls, Kool & The Gang Hall & Oates, Grandmaster Flash czy Cutting Crew Poszczególne albumy sprzedawane są oddzielnie, ale mozna nabyć całość w postaci gustownie zapakowanego Box Setu (ok 210 zł) Co znajdziemy ne każdej z płytek? Krótko przedstawię Wam kolejno zawartość poszczególnych CeDeków



CD1: Vrock

Chwytliwa kompilacja klasycznego hard-rocka w najlepszej postaci w wykonaniu takich sław, jak Ozzy Osbourne Megadeth Judas Priest Slayer czy Iron Maiden Prowadzący DJ LAZŁOW buduje klimat stacji "dla prawdziwych mężczyzn" Ostre gitarowe riffy i chwytliwe wokale od razu wpadają w ucho i powinny się spodobać także osobom słuchającym lzejszej muzyki. Aż chce się wsiąść do auta, puścić muzę ne full i skąpać jezdnię we krwi przypadkowych przechodniów.)



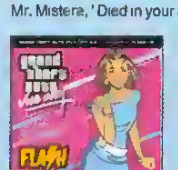
CD2: Wave 103

Muzyka "nowej fali" atakuje zmysły tuż po odpaleniu kolejnej płytki zmieszanie, rytmiczny, elektroniczny beat i doskonały DJ Adam First Płytka wciąga słuchacza w świat minionych przebojów dzięki obecności takich utworów jak nieśmiertelne "Sunglasses at Night" Corey Harta, "Atomic" Blondie i "Kids in America" Kim Wilde. Poczucie luzu i przyjemnego odprężenia - to głowne emocje towarzyszące odsłuchiwaniu tej płytki



CD3: EMOTION 98.3

DJ Fernando Martinez, znany w Vice City łamacz kobiecych serc i kawalarz, wprowadza w klimat kolejnej stacji EMOTION 98 3 to zdecydowanie jedna z najlepszych płytek w zestawie, zawierająca pokazny zestaw starych hitów, które potrafią po raz kolejny ruszyć wrazliwe serca i wprowadzić w romentyczny nastrój "Africa" Toto, "Wow" Kate Bush "Crockett'a Theme" Hammera, "Broken Wings" Mr. Mistera, 'Died in your arms tonight" Cutting Craw Prawdziwy rodzynek!



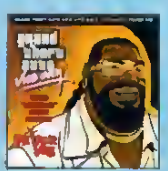
CD4: FLASH FM

Dzięki seksownemu głosowi pierwszej w Vice City didzejki, podróż w przeszłość nigdy nie była przyjemniejsza! Sympatyczne Toni serwuje kawał znakomitej, imprezowej muzyki Ciekawym pomysłem jest to, ze obok starych hitów w wykonaniu Bryane Adamsa, Lionela Richie, Michaele Jacksona i Yes pojawiają się mniej znane, ale warte uwagi kompozycje Uwielbiam tę stację i od dłuższego czasu ta płytka nie opuszcza mojego discmana "Owner of the lonely heart", "Bille Jean", "Your Love" nakręcają pozytywnie, a przecież o to głównie w muzyce chodzi!



CD5: Wildstyle Pirate Radio

Znany sztukmistrz Mr Magic, wyciąga z kapelusza kolejny album, zawierający kompilacje wczesnych kompozycji z gatunku rap, hip-hop i electro Zrobcie mi tu miejsca z deka, bo będę zaraz tanczył 'braka'! Utwory dawnych sław, jak Grandmaster Flash, Zapp & Roger, Davy DMX, Man Perrish Whodini mimowolnie wzbudzają ruchy kończyn.



CD6: FEVER 105

Kolejny albumik, to mieszanka doskonałego soulu, który prezentuje charyzmatyczny gospodarz stacji, DJ Oliver "Ladykiller" Biscuit Energiczny koleś o specyficznym tembrze głosu (kobiety pewnie mają kisiel w majtach) przypomina, ze każde okazja jest dobra żeby zaimprezować, a czemu nie zrobić tego hasając przy dewnych hitach? Kool&The Gang Michael Jackson, Whispers i reszta to materiał na wspaniałą zabawę w klimacie lat 80 Polecam!



świąteczny. W ten sposób zaczął pracę z tmenishim. Już na drugi dzień Yokoi wpadł do biura przynosząc ze sobą przyczepianą rękę, którą kiedyś zrobił dla zabawy. Nie dość, że szef się uśmiał, to jeszcze ręka, już pod nazwą Ultra Hand sprzedała się podczas świąt w liczbie 1,2 mln sztuk (800 jenów sztuka).

Rozpoczęła się produkcja zabawek serii Ultra, m. in. domowej maszyny ciskającej piłki baisbolowe lub peryskopu. Hitem w Japonii okazał się Love Tester, zabawka mierząca "poziom uczuć" używającej go pary, oraz oczywiście rozchwytywany Game&Watch. Wspólnie z Masayuki Uemura (wtedy SHARP, później designer NES-a/SNES-a) pracował nad projektem BeamGuna - pistoletu świetlnego w oparciu o soczewki SHARPA. Pistolet w komplecie z celemi wyposażonymi w soczewki odbiorcze sprzedał się w liczbie ponad 1 mln sztuk.

Pod okiem Yokoi rozwijali swe talenty Shigeru Miyamoto i sprzętowy geniusz Genyo Takeda. Grupa R&D1, której był szefem, odpowiada za takie produkcje jak METROID oraz KID ICARUS (NES), a także SUPER MARIO LAND (GB).

W 1989 roku Yokoi przedstawił światu GameBoya. W sierpniu 1996 r., po 26 latach pracy Gunpei Yokoi opuszcza NINTENDO. Jednym z powodów takiej decyzji mogła być ogromna klapa Virtual Boya. Zakłada własną firmę - KOTO, planując produkcję handheldów dla dzieci. Firmie wróżono świetlaną przyszłość, jednak Yokoi dane było przepracować w niej jedynie ostatni rok życia.

KOTO wspólnie z BANDAI tworzy WonderSwana. Pierwszą grą, która pojawia się na tę konsolkę - w 1999 r., jest GUNPEY.

Gunpei Yokoi zmarł w roku 1997. Nigdy nie zaznał takiej popularności jak Yamauchi czy Miyamoto, ale przyniósł radość i zabawę dziesiątkom milionów ludzi na świecie dając im GameBoya. "Rozumiał zasady rządzące światem i projektował ich abstrakcje". A później obdarzał nimi ludzi, którzy nigdy nie mieliby szansy się z nimi zetknąć. Respect! [torba]



CD7: RADIO ESPERANTOSO

Tej stacji nie trzeba chyba nikomu polecać. Muzyka latynoska jest od wielu lat ciągle na topie, a zaopatrując się w tę płytkę otrzymacie bogatą mieszankę jazzu i soulu pod wyraźnym wpływem karaibskich brzmień. Kompozycje Irakere, Tito Puente i Lonnie Liston Smith, a także prawdziwym wulkanem energii, Dj Pepe, zachęcają do wspaniałej zabawy!

Oceniając całość miałem spory dylemat: czym GTA VC OST różni się od typowych składanek lansowanych przez TV Shopy? Biorąc pod uwagę, że kompilacja jest naprawdę przyjemna w odbiorze i pierwszy raz dostępna na wyciągnięcie ręki, chciałem dać maksymalną notę. Zaniżyłem ją jednak o pół oczka, ze względu na nie do końca atrakcyjną cenę. Więcej informacji i tracklisty znajdziecie pod adresem http://gta.sonymusic.pl/. Dla wielbicieli GTA:VC istnieje jeszcze jeden powód, aby kupić ten soundtrack. Każdy dysk zawiera specjalne materiały multimedialne (kompatybilne z Windows i Mac) jak tapety, screenshoty, screensave'y, klip wideo w końcu specjalny kod do wykorzystania w Internecie. [mazzi]

Ocena całości ★★★★★

OKIEM MANIAKA...

Sora za wygląd, ale te petarda była bez oleste.

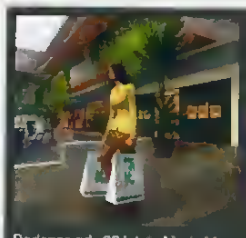
Szampan, bąbelki i fajerwerki

Naprawdę nie wiem, co jest w tym dniu, że w tak dziwny sposób działa na ludzi. Nagle, nie wiedomo z jakiego powodu, jak Lemingi zaczynają przeć ślepo do przodu, chodzą po sobie nawzajem, zadeptują się na śmierć, wchodzą do supermarketów, w których zostawiają dużo więcej pieniędzy niż powinni, wynoszą chińskie fajerwerki bez atestu, różne płynne substancje doprowadzające do zatrucia organizmu. Potem, nie wiedomo po co, zamiast zająć się czymś pożytecznym, albo chociaż iść spać, siedzą przez całą noc, urywają sobie kończyny petardami, wymiotują na siebie nawzajem, jedzą te wszystkie słone paskudztwa. Następnie o godz. 0.00 otwierają butelki z szampanem, ochlapują siebie nawzajem i wszystko naokoło, wybijają korkami okna, celują nimi w siebie (dla żartu), a zazwyczaj są tak pijani, że trafiają. Ten dziwny dzień nazywają Sylwestrem, i podobno w ten sposób cieszą się z nadejście nowego roku. Co to za różnica skoro ktoś tam odkrył, że tak naprawdę mamy nie ten rok co mamy, tylko jakiś inny, bo dawno temu ktoś się kopnął w liczeniu? Pewnie też akurat świętował Nowy Rok.

Jeden człowiek, któremu najwyraźniej sylwestrowe bąbelki zaszumiały w głowie, Richard Doherty, notabene analityk, postawił dosyć ciekawe prognozy na temat posunięć firm MICROSOFT, SONY oraz NINTENDO w roku 2003. Wg niego, trzej muszkieterowie szykują odświeżone wersje znanych Next-Genów. I tak GameCube miałaby pojawić się jako konsolka przenosna, rozumiem, że chodzi po prostu o coś w rodzaju GameBoya. Nowa wersja Xboxa ma być zmniejszoną wersją obecnie dostępnej, a ponadto tańsze w produkcji (taki xboxowy odpowiednik PSOne). MICROSOFT miałby też wprowadzić specjalny model Xboxa rozszerzony o możliwość nagrywanie filmów. W nowej wersji PS2, cena miałaby pokonać magiczną granicę 100 dolców (99$). Hmmm. Noworocznych domysłów ciąg dalszy. Wiecie o tym, że ponoć następca Xboxa ma zostać nazwany Xbox Next? Podobno kolejna generacja konsol pojawi się w 2005 roku, kiedy ma wyjść PlayStation 3 i Xb Next. Zakładając, nawet, że jest to już odgórnie ustalony termin, spokojnie możemy założyć, że i tak będą opóźnienia, wszak PS2 miał się pojawić 3 lata wcześniej. SONY ponoć projektuje następczynię PS2 w kooperacji z IBM i Toshibą. NEC nie zamówienie NINTENDO produkuje półprzewodniki mające być użyte w GameCube 2. W każdej plotce jest ziemko prawdy, ale ile prawdy w tych - wiedzą tylko MS, N i S.

Przemoc w grach - temat który powraca jak bumerang przy każdej okazji, a idealną ku temu okazją jest GTA VC. Popularność gry zauważyli niestety członkowie "National Institute on Media and the Family", którzy podczas konferencji prasowej w Waszyngtonie wypuścili raport skupiający się na problemie ukazywanie przemocy i seksu w grach. GTA VC został skrytykowany jako obraz pokazujący nieodpowiedni wzór traktowanie kobiet. Podobnie BMX XXX, który ukazuje zdegradowane kobiety oraz upowszechnia szkodliwe stereotypy pokazujące płeć piękną wyłącznie jako obiekty seksualnego pożądania. Instytut bardzo źle ocenił tegoroczne dokonania w branży gier, argumentując to niepokojącym wzrostem gier pokazujących przemoc, a w szczególności pokazujących przemoc stosowaną wobec kobiet. W Michigan przedstawiono projekt ustawy, na mocy której sprzedawanie bądź wypożyczanie gier oznaczonych jako przeznaczone tylko dla dojrzałego Gracza osobom poniżej 17. roku życia byłoby ścigane prawnie. Proponowana kara to 3 miesiące więzienia, grzywna 100$, bądź obydwie. U nas, okolicznościowo (święte), telewizja TVN wyemitowała program dotyczący problemu przemocy w grach. Jak to zwykle bywa, zrobiony śmiesznie nieudolnie, groteskowy, przygotowany najwyraźniej przez ludzi albo nie mających pojęcia, albo dążących do wyszenie sensacji tam, gdzie jej nie ma. Program zamiast poważnie potraktować, było nie było poważny problem, ośmieszył go i "spalił".

Ostatnio sporo dzieje się wokół rozgrywki on-line. Jest to, w świecie konsol, stosunkowo nowa forme rozgrywki i dlatego pojawiają się nowe problemy związane z ideą tworzenia sieciowej społeczności. Cheatowanie, oszustwa w grach po Sieci stały się poważnym zagrożeniem dla rozrywki Graczy. Jak mówią plotki, problem sieciowych oszustów został poważnie potraktowane przez MICROSOFT i SONY, i postanowiono zapobiegać takim praktykom. Domniemany projekt MS polega na systemie żywcem wyjętym z mechanizmów aukcji Internetowych. Współgracze mogą sobie na wzajem wystawiać "negatywy" lub "pozytywy". W ten sposób kształtuje się opinia o danym Graczu, a jest wiedome, że z ludźmi ocenionymi "negatywnie" nikt nie będzie chciał grać. Byłoby to dawaniem Graczom do ręki dosyć potężnej broni, jednocześnie darowanie ogromnego kredytu zaufania, z nadzieją że zrobią z tego dobry użytek. W każdym razie sposób dosyć niekonwencjonalny, ale takie bywają noworoczne pomysły, kiedy wybuchają fajerwerki, ludziom w głowach szumią szampańskie bąbelki i dzieją się dziwne rzeczy. I nie mówię tu o tym, że nagle budzisz się w nowym roku w nie swoim ubraniu, w miejscu, którego wcześniej nigdy nie widziałeś, na drugim końcu miasta, a ludzie których w ogóle nie znasz poklepują Cię po plecach i mówią, że nieźle dałeś czadu. To zwykle rzecz, a przynajmniej zdarza się od czasu do czasu. Wynika chyba z teorii istnienie równoległych światów. Przynajmniej lepiej tak to sobie tłumaczyć. [pinguj]



Podczas gdy 32 letnia Maria M. robi zakupy na obiad dla swoich dzieci, jej mąż,



38 letni Ryszard M., mechanik,



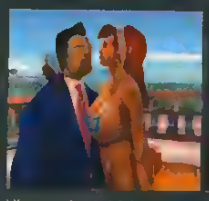
włóczy się bez celu po mieście zbierając złom.



Czas który powinien epędzać z rodziną, marnotrawi pijąc z kumplami w spelunach (za kasę ze złomu).



Ryszard ukrywa przed rodziną swoje ekshibicjonistyczne dewiacje.



Ukrywa również fakt, że ma kochankę...



...i kochankę!



No i co się k*** gapisz? Jak zagrasz w GTA VC będziesz robić gorsze rzeczy.

KRÓTKI KURS PILOTAŻU, CZYLI JAK UJARZMIĆ ...

YaBasic cz.5

GRAFIKA W YABASIC (część 1)

Witajcie! Dziękuję za Wasze maile z komentarzami i sugestiami. Parę osób prosiło bym w kąciku YaBasica umieścił listing całej gry najlepiej przygodówki albo RPG. Po pierwsze - taki listing często przekracza 1000 linii, więc by się nie zmieścił. Po drugie - jaka to przyjemność, 'przeklepać' żywcem całą grę? Napiszcie własną! Tych, którzy ominęli dotychczasowe odcinki kursu, odsyłam do odpowiednich numerów pisma, w tym spotkaniu bowiem przejdziemy o stopień dalej - w końcu pobawimy się grafiką) Od razu ostrzegam w Yabasicu trudno jest osiągnąć jakieś zdumiewające efekty zaś zrobienie czegoś bardziej zaawansowanego często wymaga czasochłonnych zabiegów - nie ma zaimplementowanych wyszukanych funkcji graficznych co było zresztą widać w grach choćby z ZX Spectrum czy Commodore 64. Z drugiej strony, można jednak wiele osiągnąć samemu, jeśli tylko porządnie się nad tym posiedzi.

Zanim zaczniemy wpisywać komendy rysująca arcydzieła na ekranie, musimy najpierw w programie umieścić malutkie polecenie które otworzy okno graficzne o określonym wymiarze. Służy do tego komenda.
Open window 640,512 [jak łatwo się domyślić, przeciwieństwem tego polecenia jest "close window", które zamyka okno graficznej]

Owe 640 na 512 pikseli to MAKSYMALNY rozmiar okna graficznego. W zasadzie możemy więc ustalić dowolny, pasujący nam rozmiar - o ile nie przekroczymy tego limitu. Pamiętajmy jednak potem, że nasza grafika nie może przekroczyć granic okna.

Podobnie będą wyglądały polecenia rysujące podstawowe linie i figury geometryczne (i tu uwaga dla mniej zorientowanych - oczywiście w żadnym wypadku nie wklepujecie do programu moich wyjaśnień w nawiasach kwadratowych! Zdziwicie się, ale byli tacy co to robili)

1) PUNKT
Aby narysować punkt, musimy podać programowi jego współrzędne w oknie graficznym.
dot [x,y] ["x" i "y" to owe współrzędne]

na przykład
dot 200,200

Skąd wziąć owe współrzędne? No cóż, to wymaga odrobinki wyczucia, czasem próbowania metodą prób i błędów. Początek naszego układu współrzędnych, czyli punkt 0,0 , znajduje się w lewym, górnym rogu (potem dowiecie się, jak to można zmienić), zaś współrzędna końcowe zależą od rozmiaru okna graficznego, jaki ustaliliście.

2) LINIA
Aby otrzymać linię (czy raczej odcinek), piszemy.
line [tu podajemy współrzędne początku linii] to [a tu podajemy współrzędne końca linii]

Sprobujcie więc wklepać coś takiego
Open window 400,400 [otwieram okno o wielkości 400 na 400 pikseli]
line 0 0 to 400,400 [to rysuje linię o podanych współrzędnych]
line 400,0 to 0,400 [a to drugą linię]

Możemy również usunąć linię narysowaną wcześniej (lub tylko określony jej odcinek) używając do tego magicznego słowa "clear"
clear line 0,0 to 400 400

Oczywiście nie ma sensu podawania tej komendy, jeśli żadna linia nie był wczesniej rysowana.

Czasem możemy sobie uprościć rysowanie linii, szczególnie jeśli mają być równoległe i rysowana co jakiś określony odstęp :
open window 400,400
for a=0 to 400 step 50 gdzia 50 to właśnie ten zamierzony odstęp
Reszta programu jest już jasna - mamy małą, zgrabną pętlę, która rysuje nam kratki.

3) KOŁO
W przypadku rysowania koła podajemy trzy liczby - dwie pierwsze to współrzędne środka koła (x,y) trzecia to jego promień.
circle 200,200,150 (tak przy okazji: jeśli komendę tę dodamy do poprzedniego programiku z liniami środek koła powinien wypaść nam dokładnie w miejscu przecięcia linii)

Ale takie koło nie ma wypełnienia. Dodajemy więc do komendy jedno słowo
fill circle 200,200,150 [takie samo koło co poprzednio, tylko z wypełnieniem]

Możemy również usunąć całe koło, lub tylko jego wypełnienie, stosując również komendę "clear", tak jak w przypadku linii, tylko tym razem musimy podać również promień.
clear circle 200 200,130 [tutaj usuwamy całe koło]
clear fill circle 200,200,130
[a tu usuniemy tylko wypełnienie koła]

Czasem wychodzi coś takiego
open window 400 400
fill circle 200,200,150
clear fill circle 200,200,130

4) TRÓJKĄT
W przypadku trójkąta podajemy współrzędne trzech punktów, będących jego wierzchołkami, a cała komenda wygląda następująco
triangle [współrzędne pierwszego punktu] to [współrzędne drugiego punktu] to [współrzędne trzeciego punktu]

Kolejność podawania punktów jest dość dowolna, obojętne jest czy podajemy je zgodnie z kierunkiem wskazowek zegara, czy odwrotnie. Na przykład
triangle 100,250 to 200,300 to 300,250

Również w tym przypadku możemy modyfikować wygląd poprzez użycie poleceń "fill" i "clear"
fill triangle 100,250 to 200 300 to 300 250 [pamiętajmy, że musimy podać wszystkie trzy współrzędne!]
clear fill triangle 100,250 to 200,300 to 300,250

5) CZWOROBOK
By otrzymać czworobok, podajemy z kolei współrzędne dwóch przeciwległych boków
rectangle 0,0 to 400,400 [to nam narysuje kwadrat]
rectangle 0 0 to 200,400 [a to prostokąt]

Można również używać skrótu "rect". Tak jak poprzednio, możemy dodać wypełnienie albo je usunąć.

6) TEKST
Do naszego rysunku z powodzeniem możemy wstawić też tekst - tenze również możemy odpowiednio pozycjonować podając współrzędne
text 170 380 "PSX Extreme!" [oczywiście tekst musi być podany w cudzysłowie]

W podanej wersji polecenie do podanych współrzędnych ustawiany jest lewy dolny koniec tekstu. Aby to zmienić, do podanych współrzędnych musimy dodać jeszcze jeden parametr, w postaci dwuliterowego skrótu, z którego pierwsza litera oznacza ustawienie tekstu w poziomie
"l" (małe "L") - tekst jest dopasowywany do lewej krawędzi
"r" - tekst jest dopasowany do prawej krawędzi
"c" - tekst jest wyśrodkowany

Możemy również zmieniać pionowe ułożenie tekstu (to jest ta druga litera ze skrótu). Tutaj będziemy mieli z kolei
"t" - tekst jest dopasowany do górnej krawędzi
"b" - tekst jest dopasowany do dolnej krawędzi
"c" - tekst jest wyśrodkowany w pionie

Przykładowe kombinacje to "ct", "rb" i tak dalej. Sami wypróbujcie jaka kombinacja będą Wam najlepiej pasowały.

Niestety, jak na razie, nie możemy wpływać na wielkość liter i ich kolor.

Nie zmęczyliście się? Najciekawsze i tak dopiero przed nami! W następnym odcinku narysujemy jeszcze linię łamaną i elipsę (nie jest to takie łatwe, jak się wydaje), nauczymy się również wykorzystywać cieniowanie Gourauda do kolorowania naszych figur, oraz w końcu otrzymamy proste animacje. Oczywiście nadal działa dyzumy adres yohko_m@wp.pl, gdzie możecie kierować swoje pytania i sugestie. Do następnego razu! (...) Specjalne pozdrowienia dla Lokiego (za fachową korektę i konstruktywną krytykę) oraz Mazura (on już dobrze wie za co).□

(c) Yohko - All Rights Reserved

Afterburner

Oświeć swojego GBA

Zima. Farta, prezenty, nowe gry i większa ilość czasu spędzanego w domu. Paradoksalnie i nie przekór panującym wśród "duzych" konsol trendom liczba wydawanych na GBA gier - dobrych gier - nie zwiększyła się, najwyraźniej wydawcy wiedzą, iż mając do dyspozycji wygodny fotel i wielki TV mało kto bawić się będzie kieszonsolką. Szczególnie kieszonsolką o TAKIM wyświetlaczu. Co tu dużo mówić - projektanci z NINTENDO dali ciała i o ile latem korzystanie z GBA np. w autobusie nie stanowiło większego problemu (kwestię amatorów cudzej własności pomijam) tak teraz zabawa bez stojącego gdzieś na biurku 'halogena' mija się z celem. Ale zaraz... gdzie wtedy swoboda z jaką kojarzymy handhelds? Wormlighty czy tandetne chińskie lupki to tylko półśrodki zresztą efekt ich działania jest adekwatny do ceny i zawsze pozostawia wiele do życzenia. Illuminator Pro? Pewnie jest ŚWIETNY. Ale jednoczesnie duzy, dość ciężki w dodatku wymaga dodatkowego zasilania, co... hmm, pewnie by mi nie przeszkadzało gdybym - to przez Was i Wasze maile,) - nie zainteresował się bliżej Afterburnerem. Od pewnego czasu w polskiej Sieci kupić można konsolki z zainstalowanym już AB, ja postanowiłem jednak pójść o krok dalej i za montaż niepozornego mikrusa zabrać się samemu.

Ściągnięty z USA zestaw (ok. 200zł) oprócz samego AB, czyli niskonapięciowej lampy fluorescencyjnej i pokrytego mikropryzmatami kawałka plexi zawierał czytelną instrukcję, potencjometr i parę innych drobiazgów zabrakło jedynie narzędzi (lutownica, Dremel lub pilnik, wkrętak). Sam montaż nie jest trudny, wymaga jednak precyzji, pewnej ręki (przycinanie obudowy, naklejanie folii), a podczas zabawy z ekraniklem sterylnego pomieszczenie - chwila zawahania, maleńki pyłek, dotknięcie palcem folii refleksyjnej czy powierzchni Afterburnera i cała zabawa się kończy, po złożeniu widoczny będzie każdy nasz błąd (z tych samych względów najlepiej instalować AB w fabrycznie nowym, "nieskazonym" np. papierosowym dymem GBA - można co prawda próbować usuwać kurz, który osadził się już przy składaniu całości, zapewnię jednak, iż nie jest to czynność przyjemna). Przejdźmy jednak do rzeczy milszych. Pierwsze włączenie zmodyfikowanej konsolki i szok - jakież to jasne! Można się co prawda przyzwyczaić do nieco bladych, "wypranych" kolorów, po co jednak szukać dziury w całym, skoro AB dzieli lepiej niż jakakolwiek inna lampka? Efekt da się porównać do "kanapkowych" wyświetlaczy lepszych telefonów komórkowych lub palmtopów (np. iPaq) słowem - jest bardzo dobrze (jasność, równomierność) ale nie idealnie ("zimne" kolory, bardziej widoczna pikseloza i błędy w grafice). Z tego typu matrycą nie da się jednak zrobić nic więcej, a biorąc pod uwagę pozostałe zalety AB (zerowe waga, bardzo niski podór energii) nie sposób przejść obok niego obojętnie. Jeśli komuś nie przeszkadzają gabaryty lepszym i tańszym rozwiązaniem będzie Illuminator Pro (ok. 140 zł). Je



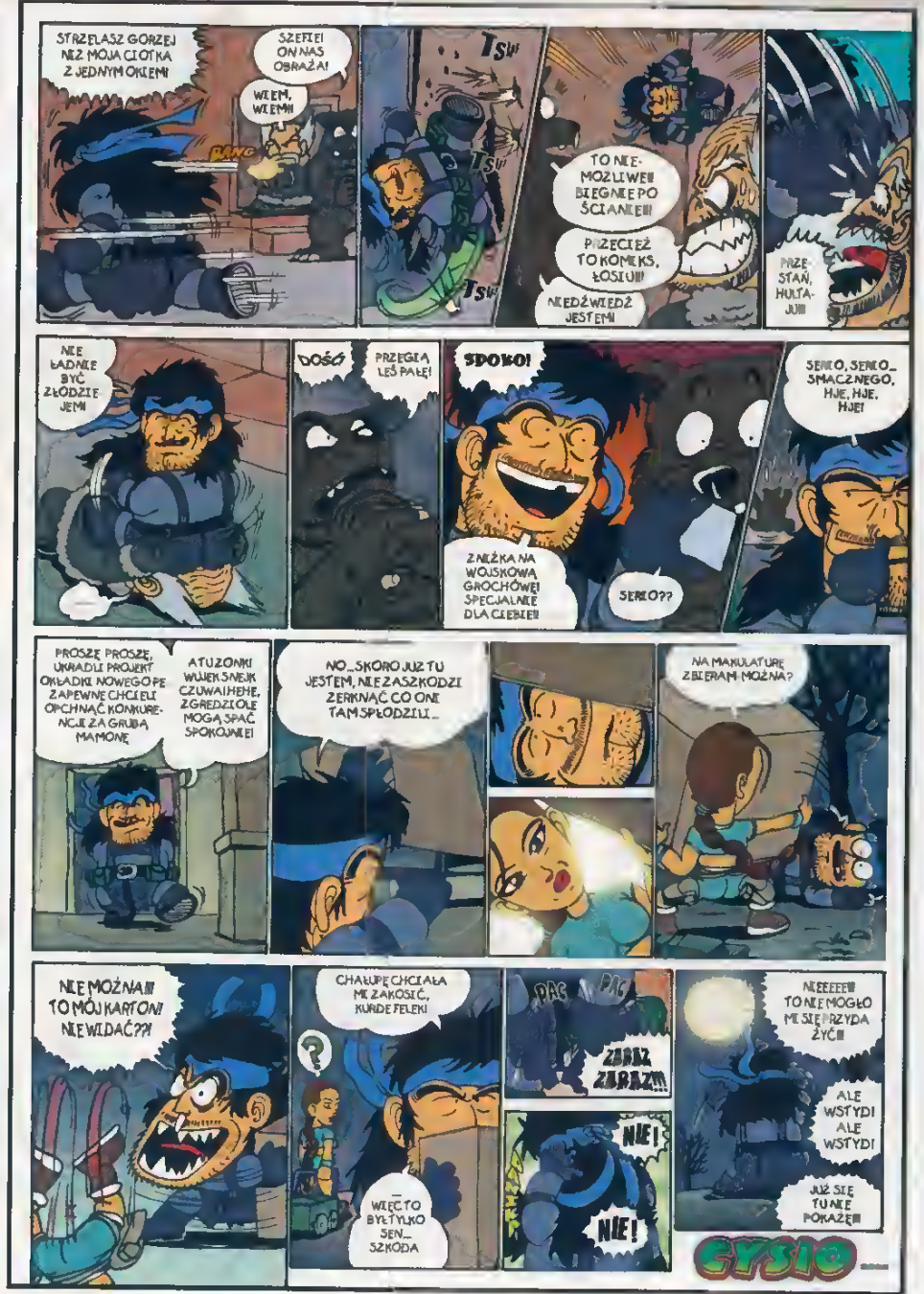
Po prawej widoczny jest ekraniok w ciemnym pokoju. Świeci!



Światło w pokoju zgaszone GBA na tle ekranu monitora

jednak nie zamieniłbym AB na żadne ze znanych mi podświetleń.
Zainteresowani zakupem niech wejdą na strony: www.tritonlabs.com (producent), www.lik-sang.com w Polsce www.exenon.pl (GBA już z zamontowanym AB) i serwis aukcyjny Allegro. Ceny kształtują się następująco: na Zachodzie 35USD w Polsce powyżej 200zł za sam zestaw AB □ [kiu]


KUPA
PIŁDZI DZIŚ JAK DIABLI TO NIC MAM ZADANIE DO WYKONANIA, NIE MOGĘ NAWALIĆ!
BBUUEEERK
CO JEST? KTO TAM?
WSTRĘTNE WRONY! WYSTRASZYŁY MNIE POSIKAŁEM SIĘ..
SORKI
CHOLEWCIA, KIEDY ONE BĘDĄ?
MUSZĘ W KRZAKI, BO NIE WYTRZYMAM!
MEGA SOMY
SA!
UFF... ALE MAM GAZY TO PRZEZ TĘ WOJSKOWĄ GROCHÓWKĘ
ŁUBUDUU!
MEGA SOMY
W MORDĘ JEŻA! TO TO ZWYKŁY DACHOWIEC..
COŚ SŁYSZAŁEM! SPRAWDZIĆ TO!!
..A JA SIĘ TAK ZLASKAŁEM, ŻE W PORY NAROBIŁEM!
HE HE..
HMM..
PATRZ, TU COŚ LEŻY!
A TOK
TOK
A NO LEŻY, LEŻY ... HY, HY, HY!!!
DOBRY KOMBINEZON WART GÓRĘ ZŁOTA!
MAĆ MAĆ
HEJ! STARUCHU! TO CHYBA TWOJE!
TO SNEJK!!!
JAK JA GO NIE CIERPIĘ!!!
CZEKAJ NO...
BANG BANG
TSW TSW


STRZELASZ GORZEJ NIŻ MOJA CIOTKA Z JEDNYM OKIEM!
SZEFIE! ON NAS OBRAŻA!
WIEM, WIEM!
BANG
TSW
TSW
TSW
TO NIEMOŻLIWE!! BIEGNIE PO ŚCIANIE!!!
PRZECIEŻ TO KOMEKS, ŁOSIU!!!
NIEDŹWIEDŹ JESTEM!
PRZESTAŃ, HULTAJU!!!
NIE ŁADNIE BYĆ ZŁODZIEJEM!
DOŚĆ
PRZEGIĘŁA LEŚ PAŁĘ!
SPOKO!
ZAŁÓŻKA NA WOJSKOWĄ GROCHÓWKĘ! SPECJALNIE DLA CIEBIE!!!
SERIO??
SERIO, SERIO... SMACZNEGO, HUJE, HUJE, HUJE!
PROSZĘ PROSZĘ, UKRADLI PROJEKT OKŁADKI NOWEGO PE ZAPEWNE CHCIELI OPCHNĄĆ KONKURENCJI ZA GRUBĄ MAMONĘ
A TUZONKI WUJEK SNEJK CZUWAJĄCY, ZGREDZIOŁE MOGĄ SPAĆ SPOKOJNIE!
NO... SKORO JUŻ TU JESTEM, NIE ZASZKODZI ZERKNĄĆ CO ONE TAM SPŁODZIŁY...
NA MANUFAKTURĘ ZBIERAM, MOŻNA?
NIE MOŻNA!!! TO MÓJ KARTON!! NIE WIDAĆ??!
CHAŁUPĘ CHCIAŁA MI ZAKOSIĆ, KURDE FELEK!
?
— WIĘC TO BYŁ TYLKO SEN... SZKODA
PAC PAC
ZARAZ ZARAZ!!!
NIE! NIE!
NIEEEEE!! TO NIE MOGŁO MI SIĘ PRZYDAĆ ŻYĆ!!!
ALE WSTYD! ALE WSTYD!
JUŻ SIĘ TU NIE POKAŻĘ!!!
CYSIO



Tony Hawk's Pro Skater 4



Witam w drugiej części opisu THPS4. Jeśli grę lubicie tak jak ja, to możecie nie czytać dalej, bo po co komu opis do gry na którą nie może patrzeć? Po raz kolejny dzięki dla Pabla, bez którego udziału nie powstałby ten opis.

wydawca ..... Activision
gatunek ..... Sporotowa
liczba graczy ..... 1 - 2
akcesoria ..... online (PS2), 64kB

LONDON

Get a High Score
Na lewo od startu
Zadanie Zdobądz 75 000 punktów

Collect S-K-A-T-E.
Na prawo od rampy zablokowanej pachołkami "S" masz nad sobą. Aby zabrać tę literkę wjedź we wgłębienie przed sobą i tam się rozpędź na rampach. Jak naładujesz specjale to wyskocz tak, aby w locie zgarnąć "S". Jedź na wprost i w lewo przy ścianie budynku aż nie zobaczysz po prawej rampy wbudowanej w ścianę. Wybij się na nią i grindnij w lewo. Weź "K" po drodze na dach, a kiedy już na nim będziesz, to wybij się i w drodze na dach poniżej zgarnij "T". Zeskocz na sam dół i z mini-rampy koło gimlarza wybij się na świetełka w lewo. Przeskocz w odpowiednim momencie na kolejne druty i weź "A". Zeskocz na dół i wracaj do policjanta, którego już mijałeś. Jedz tak, aby znaleźć się w rogu budynku i wybij się z rampy w powietrze, a potem grindnij w prawo. Przeskocz za moment na grinda w lewo do góry a potem wallride, aby zabrać upragnione "E".

Collect C-O-M-B-O
Między fontannami
Tym razem przygotuj się na długie grindowanie "C" znajduje się tuż przed Tobą - weź je i przeskocz na grinda na lewo - trochę wyżej. Grindnij aż do końca, potem przeskocz na przystanek, następnie będź gotów zeskoczyć na grinda nr. murek poniżej, gdzie jest "O". Grindnij do samego końca na murze z góry. Dalsza droga i zebranie "M", "B", oraz "O" to kwestia balansu (trening czyni mistrza).

Wallride Tag five Buses
Zadanie Masz dwie minuty, żeby zetagować na pięciu autobusach - wykonując wallride (nie liczy się dwa razy ten sam autobus).
Jak to zrobić: Dwa lub trzy autobusy jezdzą naokoło fontann, a resztę znajdziesz przy moście, tam gdzie kończy się level.

Grab Five Copper's Hats:
Na dole po prawej stronie mostu
Zadanie Ściągnij czapki 5 policjantom
Jak to zrobić: Aby dokonać tej karkolomnej sztuczki musisz dokładnie nad glinierzem zrobić graba (czyli dowolny trik z kółkiem"). Pierwszy "pan wiedza" jest przed Tobą, zgarnij mu myckę w locie. Jedz przed siebie, a potem w prawo i do góry. Jak będziesz na ulicy, skręć w lewo i zabierz kolejną czapę. Trzeci "blacharz" jest niedaleko - po prawej od rampy obstawionej pachołkami. Gdy i jego po zbawisz nakrycia głowy, jedź do góry ulicą. Zobaczysz tam czwartego stróża sprawiedliwości (akurat). Gdy zrobisz to co trzeba, jedź przed siebie na dół - tam stoi ostatni orzeł temidy.

Land e 100 000 Point Combo
Po lewej z przodu od miejsca w którym zaczynasz
Zadanie Wykonać combo na co najmniej 100 000
Jak to zrobić. Naładuj specjale i znajdź długi murak lub dwa. Rampa na koniec jest także dobrym wyjściem.

Rodney'e Flatland Training.
Zielony okrąg z płytek pod mostem
Zadanie Musisz robić to, co Ci powie Rodney
Jak to zrobić: Na początek manuel, więc bezproblemowo (jeśli nie wesz co to - to co tu w ogóle robisz? Heh!) Kolejne zadanie to manuel-to-pogo. Pogo to "trójkąt trójkąt" (naciśnięte szybko). Jak pojawi się napis "Great, now land it" to przerwij owocującą zwykłym dlle. Przedostatnie zadanie to manuel-to-pogo-to-wrap around. Wrap around to "kwadrat, kwadrat" - którą masz wykonać po pogo. Wyląduj i zrób ostatnią część zadanie, czyli manuel combo za co najmniej 8.000. Banal, a jeszcze prościej jest, jeśli masz special manuala.

Do e Grab Trick Over Five Fountains
Koło fontanny na skwerku
Zadanie Wykonaj odpowiednie triki przeskakując nad fontannami

Race the Coppers Around London
Po przeciwnej stronie ulicy przy przystanku
Zadanie Wykonaj dwa okrążenia trasy
Jak to zrobić: Policja jedzie bardzo wolno a trasa jest czytelna. Mozesz przeskakiwać przeszkody, choć nie jest to konieczne.

Free Stompy! Destroy the Trape
Przy zielonym okręgu na dole, koło mostu
Zadanie Jak widać kazdy znajdzie w tej grze coś dla siebie. Po wyścigach czas na ratowanie słonia z rąk oprawców.
Jak to zrobić: Musisz zniszczyć cztery pułapki rozmieszczone na ulicach miasta. Wysterczy ze przegrindujesz po obu stalowych linach z kazdej strony, aby zniszczyć jedną pułapkę. Słoń biegnie więc się spiesz. Pierwsza dwie pułapki masz przed sobą, trzecią znajdziesz po prawej koło przystanku, a ostatnia jest koło rampy zagrodzonej pachołkami.

Get a Pro Score
Koło rampy zagrodzonej pachołkami
Zadanie Zdobądź 175 000 punktów

Ghetto Tag the SB Light Line:
Na dole koło rampy w okolicy mostu po prawej.
Zadanie Wykonaj Ghetto Tag Grind w odpowiednim miejscu
Jak to zrobić: W końcu coś trudniejszego w tym gąszczu beneliów. Jedź przed siebie, naladuj specjala na rampach, a potem dostań się na górę rampy przy ścianie. Obróć się w kierunku wody i wskocz na linkę za swiatełkami robiąc Ghetto Tag Grinda (czyli "dół lewo+trójkąt"). Jedź tak aż do skrętu w lewo, przeskocz na drugą część linki i ponownie zrób ten sam Grind. Teraz wysterczy dobalansować do końca i zadanie wykonane.

Skitch the Police Bike
Na prawo od miejsca startu
Zadanie Kolejna okazja do wku... przedstawicieli sprawiedliwości. Tym razem czeka Cię rundka dookoła miasta trzymając się z tyłu motoru lub przyczepki.
Jak to zrobić: Klawisze "R1" oraz "L1" służą do zmiany punktu zaczepienia. Jest to wazne, bo co chwile policjant, który Cię zauważy, będzie chciał Cię zrzucić. Jak zobaczysz ze się obraca, wtedy szybko zmień miejsce. Obserwowanie glin i jednoczesny balans mogą być trochę problematyczne... fajna zadanie.

Nail the Combos as They Come Up
Wgłębienie przy czterech brązowych barakach
Zadanie Przerabiales to już wielokrotnie tym razem jednak musisz przy jednym wyskoku robić dwa triki.
Jak to zrobić: Staraj się skakać w linii prostej, żeby nie zlecieć na beton.

Land the Flatland Tricks as They Appear
Tam gdzie "Grab Five Copper's Hats"
Zadanie Jak w poprzednim zadaniu, robisz triki "na zlecenie". Tym razem jednak rzecz dotyczy manuali i specjalnych zestawów, jakie przy manualu masz zapodać. Pamiętaj, że to co się wyświetli - na przykład Into Rail ("kółko + kwadrat") - nie oznacza, że masz nacisnąć razem "kółko" z "kwadratem", tylko jedno po drugim.

Medal in the Competition
Dokładnie pod mostem
Pierwsze zawody, które mogą wydać się trudne. Tu musisz popisać się manualami, bo to zamknięty teren. Przydaje się special manuel, żeby zdobyć dużo punktów (150 000 bez wywrotki to ocena 99.9).

ZOO

Get a High Score
Zaraz za wejściem
Zadanie Zdobądź 50 000 punktów

Collect S-K-A-T-E
Nad wozem w paski stojącym na środku zoo
Jak to zrobić: "S" masz przed oczami. Zrób skok i zgarnij literkę. Aby dostać się do "K" jedź do przodu i dotocz się na teren z hipopotamami. Uważając na wodę dostań się do drugiego basenu i zabierz "K", przy dobrym wyskoku. Literka "A" to dobrze wykonany skok na hipopotama (nie martw się, nie wpadniesz do wody). Jak wyskoczysz biorąc "A" to za stołkami skręć w prawo. "T" zbierzesz robiąc grinda na krawężniku, potem przeskakując na budkę z hot dogami a następnie robiąc szybki wallride i skok. Ostatnia literka to formalność - rozpędź się przy małpich klatkach i wyskocz do góry tak, żeby spaść na dach. Masz ją niemal za plecami.

Collect C-O-M-B-O:
DziecIak przy klatkach z małpami
Jak to zrobić: Najpierw jazda i skok, podczas którego bierzesz "C", potem lądowanie z revertem i manualem, żeby dojechać do barierki i skoczyć. Zbierz "O" za skoczni i grinduj banerkę po prawej. Na samym końcu zeskocz na manuala, zabierz "M", wskocz na grind i jedz do końca, a potem ponownie zeskok i manual - dzięki temu "B" jest już Twoje. Na koniec krótki grind i stajesz się posiadaczem całego kompletu.

Hardflip and Heelflip Over Kenny
Koles w bejsbolówce przy wejściu do zoo
Zadanie Wykonać odpowiednie triki przeskakując nad Kennym
Jak to zrobić: Po pierwsze nie musisz tego robić za jednym razem. Po drugie, mimo wszystko nie jest to taki banal jak myślisz. Po trzecie rozpędź się i przeskocz nad Kennym robiąc Heelflip ("góra / lewo+kwadrat"). Po czwarte musisz teraz zrobić Heelflip ("prawo+kwadrat") nad ruszającym się (biegnącym) Kennym. Po piąte, po wykonaniu zadanie zabierz się za następne.

Nail the Tricks they Yell Out
W ptaszarni
Zadanie Rób triki na zawołanie. Masz minutę na wykonanie 16 trików wliczając w to graby, flipy i lipy.

Help the Lion Tamer Escape
Wybieg dla lwów na samym dole po prawej
Zadanie Wykonaj combosa na co najmniej 50 000 żeby poskramiacz mógł uciec z klatki (coś tu chyba nie gra?)
Jak to zrobić: Przyda się special oraz revert, ale to pryszcz.

Best Bob'e Three Best Combos
Przed wybiegiem dla lwów
Zadanie Pobić podane comboey
Jak to zrobić: To zadanie i jemu podobna mnie drażnią, bo podchodzi się do nich aż do momentu, kiedy poznasz gdzie co warto zrobić. Pierwsze to pobić 40 000. Zrób wybitkę na skale, potem jakiegoś greba, wyląduj z revertem, wejdz na manual i dojedź do barierki, którą powinieneś zgrindować. Sprawdź ilość punktów i gdyby było zbyt mało, to wolnij jakiegoś flipe na koniec.
Czas na 50 000 - startujesz z dachu. Zeskocz na dół na prawo, na barierkę, którą grindnij do końca (uwaga, kończy się szybko), przeskocz z niej na stół na grind, potem na drugi, a potem na mostek (zmieniaj cały czas grindy dla większej ilości punktów). Jak zgrindujesz mostek, to zeskocz na manuala i robiąc flip-manual-flip-manual dojedź do rampy przy delfinarium. Wybij się z niej i zakończ grabem ze stylowym 'perfectem'.
Ostatnie w kolejce jest 60 000 - nie jest to problem. Jedź do basenu z fokami i zapodaj na nim special grinda. Po jednym okrążeniu zmień go na innego i tak aż nie uzyskasz wymaganych punktów. Wiem, wiem - tanie, ale skuteczne...

Stop the Monkey From Escaping
Koleś przy dziecku z balonem przy małpich klatkach
Zadanie Dwukrotnie musisz być szybszy od małpy
Jak to zrobić: Pierwszy strażnik znajduje się koło wybiegu lwów. Aby się do niego szybko dostać, grinduj murki po prawej. Gdy zaistniejsz pierwszą sprawę, pędź do wejścia do zoo, aby zawiadomić drugiego strażnika. Małpa najwyraźniej ooś zjadła, bo jest obleśnie wolna - wyprzedzisz ją bez trudu.

Feed the Hippos.
Pracownik zoo koło basenu dla hipopotamów
Zadanie Zrzucić dynie hipopotamom.
Jak to zrobić: Wskocz na barierkę po lewej i grinduj aż do pierwszego załamania w prawo. Jak będziesz przy samym końcu pierwszego załamania, to skocz przed siebie na przewrócone drzewo. Strać pierwszą dynię i zgrinduj krawędź basenu aż do kolejnego drzewa. Wskocz na nie wcześniej strącając drugą dynię i grinduj pień drzewa. Na samym końcu skocz w prawo na płotek okalający basen i zrzuć trzecią dynię. Ostatnia jest po drugiej stronie płotu za bramką. Przeskocz nad wejściem i grinduj ogrodzenie do końca, aby nakarmić wszystkie hipopotamy.

Skitch the Elephant.
Koleś przed wybiegiem dla słoni
Zadanie Utrzymać się przez 30 sekund
Jak to zrobić: Tu nie ma żadnej filozofii: trzeba utrzymać balans jak słoń będzie chciał się od Ciebie uwolnić.

Catch the Five Runaway Penguins
Słoń odsłoni Ci to miejsce
Zacznijmy od tego, że aby dostać się do środka akwenum musisz sprowokować słonia. Wjedz na budkę przed wybiegiem dla lwów i zeskocz z niej na słonia. Zwierzak oszaleje i staranuje wejscie do akwarium. W środku koleś zapoda zadanie...
Zadanie Złapać pięć pingwinów które panoszą się po całym zoo.
Jak to zrobić: Pierwsze dwie znajdują się w obrębie akwarium, trzeci jest na moście... jak go przewrócisz, to jedź w lewo pomiędzy basen hipopotamów a akwarium - tam znajdziesz czwartego zbiega. Ostatni włóczy się przed ptaszarnią, staraj się jego.

Get a Pro Score
Dach domku przed lwim wybiegiem
Zdobądź 200 000 punktów

Medal the Competition
Mostek
Zadanie Zdobądź medal

Grind the Four Zoo Banners
Na dachu lewego domu po wejściu do parku
Zadanie Zgrindować cztery rurki z reklamami zoo
Jak to zrobić: Pierwsze trzy to banal, masz je przed sobą. Jak spadniesz na dół, to restartuj zadanie, oszczędź sobie wracania na górę. Czwarta rurka może być kłopotliwa, ponieważ biegnie z dachu, gdzie stoi Twój zleceniodawca - nieco niżej i maks po lewej niż inne. Skocz na nią ostrożnie i grinduj do końca.

Do e Sit Down Air Over the Lion'e Cage.
Przed wybiegiem dla lwów
Zadanie Wykonać prawo dół+kółko" nad ogrodzeniem wybiegu dla lwów



Lure the Lions Back to the Cage
Koleś na dachu samochodu przy lwim wybiegu
Zadanie Zwabić lwice z powrotem do klatki
Jak to zrobić Obia znajdują się koło wejścia do akwarium, po prostu zbliż się na tyle żeby zaczęły Cią gonić Potem tylko jedź ne wybieg - i po sprawie

CARNIVAL

Get a High Score
Na lewo od rakietowej karuzeli
Zadanie zdobądź 750.000 punktów

Collect S-K-A-T-E
Gość na lewo od wejścia do parku
Jak to zrobić "S' jest widoczne jek na dłoni więc grinduj po tę literkę Jak zeskoczysz to postaraj się doskoczyć do drewnianych pni i grindować po nich - potem przeskocz na lewo i tam zobaczysz



'K' Aby ją zabrać wskocz na grind na jeden z pni a potem, biorąc 'K', w locia przeskocz na drugi i trzymaj "prawo" Dzięki temu wylądujesz na betonie Jedź przed siebie, mijając po prawej stronie rollarcoastar w końcu zobaczysz kręcący się spodek Wybij się ze środkowej rampy i wyląduj na trzeciej, aby zgarnąć 'A' Po zjeździe z rampy jedź prosto i ze skoczni przed budynkiem skocz prosto Powinnes wylądować na zadaszeniu gdzie kręci się litenka "T" Jak ją zbierzesz przeskocz na zadaszenie błotnej areny Grnndując zewnątrzną część zobaczysz 'E' Skocz i będzia Twoje

Collect C-O-M-B-O (amateur):
Jak to zrobić Od razu, aby nabrać prędkosci grinduj ogrodzenie arany, a potem przeskocz na grndzia na lewą stronę W ten sposób złapiesz "C" i "O"
Na koniec grinda - po wzięciu "O" - zaskocz prze siebie na manuala i dojedź na nim do murka gdzia znajduja się litera 'M' Jak murek zacznie zakręcać w prawo to na jego końcu zeskocz i jedz na manualu przed siebie modyfikując kierunek jazdy nieco w lewo Jak zobaczysz ze zbliżasz się do ściany kolejnej atrakcji i jednocześnie wjażdżasz na maksymalnie lewą część skoczni to znaczy, za dobrze wymierzyłeś Wyskocz na górę i zabierz "B' Teraz, grindując musisz jechać na ślepo aż nie przejedziesz przez makiatą wieży I grind nie skręci w lewo Przeskocz na deszak i grnndul go przez moment a potem przeskocz szybko na drugi z grindam lub manualem, aby zdobyć "O' Wyląduj bezpiecznia

Hit the Tricks and Ring the Bell
Na prawo od spodka 'Abductor"
Zadanie Jak zwykle masz wykonać triki na "zamówienia" ale aby było trudniej tnki zostaną zaliczone tylko wtedy, jeśli przy okazji trafisz w dzwonek u góry maszyny stojącej między rampami Rampy, na których będziesz zawracał są wąskie, więc nie przesadzaj z wychyleniem

Collect Six Souvenir Photos.
Gość z kozą na prawo obok startu
Zadanla Tym razam musisz zgrindować 6 murków gdzia znajdują się makiaty od robiania zdjęć - musisz przez nia przejechać
Jak to zrobić Pierwsza jest w zasięgu wzroku dokladnia na berierce przed Tobą Jak się dasz slotogratować to skacz na kolejną banarką i po zeskoczeniu z niej skręć w lewo tak zaby grindować podest przy budynku To jest drugie miajsce na fotografię Gdy ja zaliczysz, jedz przed siebie a potem w lewo jak minlesz rollarcoastar Grinduj płotki dla kolajki i zalicz kolajna dwie fotografie Gdy "zaliczysz z grubej baby", jedz prosto i przeskakuj skocznia oraz nierówności Dojedź do bud po prawej i klatak z kurami i świniami po lewej Na klatce z kurami jest kolajny punkt do grinda Jak zaliczysz piątą łotkę obroc się do niej plecami a wtedy zobaczysz ze ostatnie zdjecia zrobisz między błotną areną a budynkami po prawej Jedź tam i zdobądz ostatnią pamiątkę

Do a 500 000 Point Combo
Zadanie Wykonać combo na 500.000 punktow
Jak to zrobić Zacznij w basenie na dachu, potem trochą pognnduj Zjedź na ziemię na manuel lub grind (jak Ci lezy) i dojedź do błotnej areny Tam grindując dookoła szybko zdobędziesz upragnioną 'połówkę'

Try Not to Boot:
Na prawo od 'Abductora'
Zadanie Musisz objechać kilka atrakcji w określonym czasie Nie jest to proste, bo na drodze stoi kilka elementów losowych których należy uniknąć - a do tego potrzebny jest timing
Jak fo zrobić Najpierw musisz odwiedzić budkę z hot dogami, masz na to 6 sekund Budka jest zaznaczone pomarańczową strzelką ale jakby tego było mało, drogą do odpowiedniej atrakcji, którą masz aktualnia na liscie, wskazuje duża czerwona strzalka u góry akranu Jak weźmiesz hot-doga jedź w prawo i aby przyspieszyć drogę, grnduj murek po lewej, a następnie podesty kolejnych bud Jak weźmiesz colą pądź przed siebie do kolajki Rockin Rokitz Musisz zaczepić punkt gdzie się wsiada, aby zaliczyć tę atrakcję Następny jest rollarcoaster po prawej za zakrętem a dalej czeka "Abductor" Optymalny sposob wekoczenia do 'Abductora' to wybicie się z jednej z dwóch szerych mini-skoczni i skok z reverlem do środka tej karuzali Po 'Abductorze' czas na diabelski młyn - i tu zaczynają się schodki Musisz się wybić na rampie przy młynie a potem na jednym z krzesełek "chwycić" lipa Utrzymuj lipa aż dojedziesz do samej góry, potam zeskocz Ostatnie zadanie to zgrindować poręcz karuzali przed Tobą - lewą poręcz dla ścisłosci

Medal the Competition:
Błotna arana
Zadanie Zdobyć medal

Get a Pro Scora
Gość przy "Abductorze'
Zadania Zdobyć 1 500 000
Jak to zrobić Ciązka sprawa, gdyby nia fakt, żа jesteśmy blisko areny błotnej. Szybka wybitka z rampy "Abductora', lądowanie z reverl-manual dojazd do murka, grindy i klika transfarów doprowadzą Cię do arany a do tego mnożnik będzie juz około x12 lub więcej Zapodaj special grndny wokol areny, a szybko zdobędziesz wymagane punkty

Collect C-O-M-B-O (pro)
Przy budce z hamburgarami
Jak to zrobić Zadanie jest krytyczna - powodzenia!
Zacznij od grinda ogrodzenia przed Tobą weź "C" i zeskocz na manual Zanim się wybijasz "uśrednij" (uspokój) manuala to dość ważna Przeskocz pod odpowiednim kątem na rampę z drugiej strony dzwonka robiąc w powietrzu jakiś dobrze przyspieszający trik (np vanal kicktlip-benihana) ląduj na reverclie-manualu i dojedź tak aż do przejazdu w budynku Przeskocz na grind na prawej części przejazdu biorąc "M", a potem zeskocz w lewo i dojedź na manualu do powierzchni, po której będziesz mógł grindować i zebrać 'B' Gdy przedostatnia litera będzia Twoja za skrętem w lewo zeskocz na manuala, dojedz do murka na którym jest 'O' i zgnnduj go Zeskocz bez wywrotki i pogratuluj sobia

Help Tear Down the Competition
Błotna arena
Zadanie Wykonać lip tnck na czterech bannarach nad błotną areną
Jak to zrobić Bezwysiłkowy benał utrzymuj balans aż przeczytasz "Oh that s long enough"

Grind the Whole Coaster
Koło rollarcoastara
Zadanie Musisz zrobić jednego długiego grinda przaz prawie całą długość toru
Jak to zrobić Problamy są dwa jak wpadniesz na wagoniki to wtopa poza tym to długi grind Masz jednak praktyką z gnndami z areny, więc co to dla Ciebie! Aha, żeby nie wpaść po drodze na wagonik zacznij grinda jak drogi zestaw wagoników będzia na samej gorze Zadanie zaliczysz, jak wyskoczy transfer "What a tnp!" i wylądujesz pomyślnie

Nail a 900 on the Rocket Ride.
Gość w ogrodniczkach przy Rocket Ride
Zadania Wykonać "900" w wagoniku
Jak to zrobić. Dawno takiego hardcore a nie widziałem Wskocz do wagonika (z pojazdu który masz po lewej, za płotkam jest najfatwiej) i zatrzymaj się - nia chcesz wypaść prawda? Wyrównaj tak, zaby być w linii prostej przy wybiciu z wagonika i naladuj special Jak juz to zrobisz to wybij się i trzaśnij "lewo, dół+kółko" i módl się, żeby spaść do wegonika Jeśli widzisz, że Ci są nie ude to staraj się spaść trzymejąc 'R2' i ląduj na nogi - moze wyjdzie

Collect Ten Ride Tickets
Najwyższy dach nad basenam
Zadanie Zbierz 10 biletów
Jak to zrobić Na koniec coś łatwego Pierwsze trzy to skoki z ramp ze spinem (czyli 'R2") nad rampą Potem, przy odpowiedniej prędkości, przeskok na grnnd na rollercoaster, a po chwili zeskok na dół w prawo na murek, gdzie jest płąty bilet Grinduj murek aż do góry gdzie jest szósty bilet, a potem zeskocz w lewo i zgarnij kolejny Ósmy i raszta to kwestie jednego skoku i grinda na kolajce ze smokiem

CHICAGO

Get a High Score
Gość na BMX-ie nladalako startu
Zadanie zdobyć 900 000 punktów

Collect S-K-A-T-E.
Chłopak na prawo od rzeźb lwów
Jak to zrobić Wybij się z rampy i weź "S" Jedź dalej, zobaczysz "K" Aby zabrać 'K' pojedź na tyły budynku I wjedź w środkowe wejście - pojawisz się na górze Zgarnij literką i jedź do góry i w prawo Wybij się ze skoczni i spadnij grnndem ne rurkę na budynku Tam weźmiesz literką "A" Kiedy spadniesz zjedź ulicą na prawo i jak za tawkami zobaczysz skocznią to wybij się z niej tak żeby spaść na grind ne mur budynku Utrzymuj grnnd aż do drutu wjedź ne niego i zabierz "T" Spadnij na dół i jadź ulicą mijając po prawej dwa plakaty na ścienia dwia skocznia i kolejne dwa plakaty Skręć w prawo a potam w lewo, zrób wellnde przy drzewie i zabiarz "E"

Collect C-O-M-B-O (amateur):
Ollie na lewo od rzeźby nowoczesnej (to te dwie czarwona wyglata rury)
Jak to zrobić Skocz na grind i wez "C" Nia grnndul do końca tylko zeskocz odpowiednio wcześnia na manuala dojedź do schodów i grnnduj po ich prawej stronie do końca, biorąc "O" Zeskocz przejedź na manualu do murka I zgrinduj go zabierając "M" Zeskocz na manual, skręć trochą w prawo, przeskocz rurkę biorąc 'B', ponownie zeskocz na manual i dojedź do skoczni przed Tobą Tam wskocz na grnnd i przeskakując na drugą stronę murka, złap 'O" Zeskocz i się nia wywal)

Deliver the Pizzaa.
Gość na lawo od łryzjera "Alexandar the Great"
Zadania Dostarczyć cztary pizze - nia wolno się wywalić!
Jak to zrobić Jedź w lewo i wybij się ze skoczni przed forami, żeby na nich wylądować. Jedź do końca i dostarcz pizzą na stację Jedź na dół, przed siebie mijając budynek z iwarni i panienkę (jedź od niej z daleke bo lubi wywracać skata ów) Przeskocz i dostarcz drugą pizzą między rampy Wyjedź na ulicę i jedź w lewo jak będzia skrzyżowania Dostarcz trzecią pizzą pod budynek i jedź przed siebie a potem w prawo - aż do budynku z brązowej cegły Wjedź przed wejścia od frontowej strony i dostarcz ostatnią przesyłkę

The Bridge Challenge:
Strażnik przy moscia po lewaj
Zadanie Masz zrobić kilka trików z jednej strony podniesionego mostu na drugą
Jak to zrobić Na początku jest to banalne, bo masz zrobić tnple kickflip (trzy razy "kwadrat" trzymając 'prawo') przy ledwo podniesionym moście Potem sprawy się komplikują bo most się podnosi, a Ty musisz zrobić Japan ('góra/lewo+kátko') Pop Shove it ("dół+kwadrat') Ostatnia proba to Madonna ("góra/prawo+kólko) - Varial Haalflip ("dół/prawo+kwedrat") przy nieźle podniesionym moście

Grind Five Fire Hydrents
Gość w białej czapce koło rzeźby nowoczesnej.
Zadanie Przegnndować pięć hydrantów
Jak to zrobić Proste zadania tylko czasu mało bo pół minuty Aby zyskać cenna sekundy grnnduj kazdą rurką, murek czy poręcz po drodze do pobliskiego hydrantu Pierwszy z nich masz przed sobą, grinduj murek po lewaj, a potam skocz nad hydrantem i naciśnij "trójkąt" Jedź w prawo przeskocz nad żółtą rurką i grinduj rurkę na filarze Przejedź na drugą stronę ulicy i przeskocz z gnndem nad drugim hydrantam Grnndu brązową rurkę na drodze i przejadź za zakrętam przaz jezdnią Tam jest trzeci hydrant Omiń żółty autobus i przed sobą wkrótce zobaczysz przedostatni cel Gdy go zgrindujesz, skręć w prawo i trzymej się prawej strony ulicy, a wkrótce dojedziesz do ostatniego hydrantu

Put Buge on Five Mafiosos
W aleje niedaleko stacji danzynowej
Zadanie Przeskakuj nad mafiosami robiąc dowolnego flipa
Jak to zrobić Pierwszy jest na murku po prawej u góry Dostań się do niego zawracając i wjeżdżając po schodach do góry Jedź przed siebie, zakręć w lewo, a potem w prawo dostań się na górą tam gdzie jest lądowisko helikoptera Znajdź mini-skocznię z desek i przeskocz na drugi dach - tam jest drugi 'gangol" Zeskocz na dół i jedź prosto a kiedy będziesz na ulicy to wal w prawo Przy budynku koło rzeźby nowoczesnej jest trzeci koło Zawróć teraz i jedź aż zobaczysz dwie ławki po lewej stronie ulicy Tam przy budynku, jest czwarty gościu Ostatniego znajdziesz przy wejściu do budynku z lwami

Get a Sick Score
Dach przy przystanku kolejowym
Zadanie Zdobądź 1 500 000 punktów
Jak to zrobić Udaj się ponownie w okolicę budynku z brązowej cegły Zmieniaj gnndy przydatny jest też special manual oraz na koniec triki typu "trójkąt,trójkąt' z manuala lub ich Inne wariacje jako mnoznik punktów

Collect C-O-M-B-O (pro):
Zaraz za opuszczanym mostem po lewej
Jak to zrobić Wybij się za zuiem w lewo, najlepiej tak żeby zyskać prędkość przy lądowaniu na reverl-manual jak juz wsźmiesz "C" Dojedź na menualu do rampy i w odpowiednim momancie wybij się w przodem i po skosie tak żeby zabrać 'O" Jak będziesz miat "O", to wyląduj na manualu, a potem jedź po skosie w prawo - aż do murka za latarnią Wjedź gnndam na murek i przy Twojej dość małej szybkości 'dopompuj" kolajnymi grindami Przeskocz na drugą część murka i weź po drodza "M" Na sam koniec murka zeskocz nieco w lewo, a potem wybij się z rampy w prawo, tak żaby wylądować na krawędzi budynku i zabrać "B" Jak juz będziesz miał "B" to natychmiast zeskocz w prawo i albo dojedź do "O" na manualu albo ratuj się gnndam

Nail the Tricks They Yell Out:
Na prawo od żółtego autobusu
Zadanie Robić tnki na zawołania
Jak to zrobić Dziwna łatwe jak na ten poziom ala za to dużo trików w krótkim czasie Jak się wywrócisz to zaczynaj od nowa, bo sędziowie juz na zaliczą Mogą tu wywołać dowolny tnk od grabe, przez flipa do fipa Baw się dobrze

Knock Over Ten Ballplayers in One Combo:
Na dola przy rzeca
Zadanie Wywrócić dziasięciu zawodników w jednym combo
Jak to zrobić Najlapiej gnnduiąc na berlarce - nia martw się gracze pojawiają się ponownie jak dojadziasz do końca Aby zaliczyło combo, musisz spaść na manuala skoczyć i wylądować revertmanual (a potam grindować w drugą stronę)

Do a 100 000 Point Combo in the Ledge.
Nad rzeźbą nowoczasną
Zadania Wykonaj combo za 100 000 punktów
Jak to zrobić Brzmi niewiarygodnie? Bzdura Wystarczy jeden lub dwa special manuale i dobre wyczucie balansu Jak Ci się znudzi jeden manual przejdź na tnki pokroju pogo ("trójkąt trójkąt') i podobna, nabij sobie mnożnik i zakończ special grindam

900 off the Bridge to the Ferry's Top Deck:
Przy podniesionym moście
Zadanie Wykonać "900" lądując na promie
Jak to zrobić Nataduj specjała a potam wybij się z mostu pod kątem 50 - 60 stopni w prawo na jego samym końcu od razu robiąc "lawo dół+kółko'

Distract the Guards.
Koło tontanny na drugim obszarza
Zadanie Musisz zrobić grnda na czterech samochodach mafii, żeby odwrócić uwagę strazników od wejścia
Jak to zrobić Problem w tym, żа wszystkia cztary alarmy muszą wyć jednocześnia Nabierz prędkości i zajmij się tym

I to juz KONIEC!!! Mwahahal Jeśli jesteś nadgorliwy (albo psychicznie niestabilny), to bierz się za PRO GOALS Niestety nie mozemy Ci w tym pomóc jako porządni zdrowi na ciele i umyśle obywatale Nara!□

SEANS 24 Kącik DVD

myszaq@psxextreme.pl



MYSZAQ: Zdrowo towarzysze! Weszliśmy z "Kącikiem DVD" w rok 2003. Sporo się na rynku dzieje. Spolszczona, a nawet dubbingowane wersje filmów powoli zaczynają dawać radę (druga część przygód Asterixa i Obelixa została opracowana profesjonalnie, polecam!). Wyszedł już "Resident Evil", o którym kilka razy pisaliśmy w "Kąciku..." - jest znośny, jeśli lekko przymknie się oko. Oprócz tego na półkach wypożyczalni powinny leżeć "Byliśmy Żołnierzami" (Mel Gibson, kilka efektownych walk w Wietnamie i niezdrowa porcja patosu), "Spider-Man" (film zarobił morze kasy, ma niezłe, trochę sztuczne efekty specjalne i średnio mi się podoba), "E=MC2" (nuda), czy "Ostrożnie z Dziewczynami" (Cameron Diaz i laseczka z senatu "Świat wg Bundych" w całkiem do rzeczy komadyjce). Jest co oglądać - po pozostałe nowości zapraszam do działu recenzje (...) A co tak w ogóle czeka na wszelkich fanów kina w nadchodzącym roku? Coraz dłuższe i więcej pokazujące zwiastuny nowego "Matrixa" i "Terminatora" pozwalają przypuszczać, że będzie szybciej, bardziej efektownie i pęknie więcej ścian. "Reaktywacja" zachwyca świetną sceną pościgu (będą do tego walki na miecze), a Arnold? Wiadomo, że na utrzymanie poziomu części drugiej nie ma szans, ale żeby chociaż wyszedł z tego dobry film (powielono patenty z "T2" - robot na samochodzie, scena z ciężarówką)! Co ciekawe, w kilku ujęciach widać Terminatora biegnącego naprawdę szybko - Schwarzeneggera zastąpił dubler (po jego ostatnich filmach widać, że kolo o dynamicznym poruszaniu się i skakaniu może zapomnieć), poprawiony później komputerowo, dzięki czemu można się dać oszukać. Nieźle. Ciekawe czy Spielberg, który zdecydował się na czwartą część przygód Indiany Jonesa, myśli o podobnym zabiegu względem dziadka H. Forda? A Stallone i jego nowy "Rocky"? Czyżbyśmy mieli niedługo oglądać istnych zombiaków poruszanych dzięki cyfrowym sztuczkom? Zobaczymy... Na koniec coś pokrzepiającego. Drugą część niezłego "Cube" nakręci Polak (Sekuła, dotąd operator filmowy)! Ciekawe co pokaże Amerykanom. A teraz uciekaj - do kina, najlepiej na "Dwie Wieże". □



dystrybucja: SPI
reżyseria: Alain Chabat
występują: Christian Clavier, Gerard Depardieu, Jamel Debbouze, Monica Bellucci
dźwięk: DD 5.1 (polska ścieżka także w DTS)
gatunek: komedia

ASTERIX I OBELIX: MISJA KLEOPATRA

Komedie w stylu niezapomnianego "Shreka"... Nie, nie ma w niej zielonych, wielkich jegomości (nie licząc sceny z otrutym, spasłym "próbowaczem" Kleopatry), gadających osłów (co najwyżej jeden leniwy), ani też obraz nie stanowi komputerowego kodu (ot, tylko kilka efektów). Co w niej więc podobnego? Otóż to, że niby to bajka, ale tak naprawdę odbiorcy zdecydowanie szukano w widzu dorosłym. Trochę nawiązań do współczesnego kina ("Matrix", "Park Jurajski", "Imperium Kontratakuje"), jechania z przepłotu współczesności z historią (motyw z brakiem zasięgu idei rozwala, tak samo jak postać Cezara, czy jego szpiegów), trochę humoru rodem z Monty Pythona ("a teraz film o languście"), a przeda wszystkim rewelacyjnie przetłumaczone i przeczytane dialogi. Pazura podkładający głos egipskiego architekta spisał się świetnie (kolo prześmiesznie myli imiona gelów), tek samo zresztą jak Zborowski zastępujący głos Depardieu grającego Obelixa. A na dokładkę mamy piękną Monicę Bellucci w roli tytułowej Kleopatry (o cudownym nosie i powabnym tyłeczku - co skrupułatnie, choć krótko, jest tu podkreślane). Warto więc zobaczyć dokument o przygotowaniach do scen z jej udziałem. Polecam też raportaż ukazujący powstawanie scenografii - wypada ciekawie. Świetna komedia, dobre wydanie DVD. Ahal Pierwsza część filmu ("A&O Kontra Cezar"), choć też aktorska, to jednak zdecydowanie skłania się ku bajce dla dzieci.□ [myq]

Dodatki: informacje o polskim dubbingu, reportaże dotyczące luźno głównych postaci filmu, o scenografii, wybrane sceny, cztery zwiastuny kinowe

8



dystrybucja: Vision
reżyseria: Marek Koterski
występują: Marek Kondrat, Andrzej Grabowski, Piotr Machalica, Cezary Pazura
dźwięk: DD 5.1
gatunek: komedia

DZIEŃ ŚWIRA

Wbiliśmy się jakoś w tym "Kąciku DVD" w tematykę komediową, więc nie mogło zabreknąć najlepszego polskiego filmu w tej dziedzinie - oczywiście biorąc pod uwagę zeszły rok. "Dzień Świra" został bowiem takim mianem okrzyknięty. I słusznie! Bardzo zabawne, pełne przekleństw (używanych w określonym celu, bez celu, żeby śmieszyć, żeby streszyć - jak tylko chcesz), a do tego pod koniec gorzka i dająca sporo do myślenia opowiaść o jednym dniu z życia Adasia Miauczyńskiego. Czterdziestolatke, który jest zmęczony życiem, recytuje Mickiewicza i pier***nął się reno o skrzynkę na listy. Kondrat udowodnił, że oprócz ganienia bandziorów i picie na służbie, potrafi też zagrać świetną rolę komediową. Jego dialog z synem to mistrzostwo świata. Co ciekawe, wersję dostępną w sprzedaży uzupełniono o drugą płytkę DVD, zawierającą pokaźny zestaw meteriałów bonusowych. Warto zwrócić uwagę ne usunięte sceny (w polskich wydaniach to wciąż wielkie novum!), taledysk promujący film, obszerny reportaz zza kulis produkcji czy relecje z wręczenia branżowych nagrod. W sumie jest to chybe najlepiej opracowane edycje DVD filmu krajowej produkcji. I choćby dlatego warto mieć ją w ewojej kolekcji... Bo jeśli lubisz ostre, pełne ironii komedie, to już dawno siedzisz przed telewizorem!□ [myq]

Dodatki: komentarz reżysera (1 DVD), teledysk, pięć wyciętych scen, wywiad z Kondratem, zestaw zwiastunów promocyjnych, reportaż ze spotkania, relacja z Festiwalu w Gdyni, materiał o reżyserze, filmografie ekipy, wycinki prasowe, wiersz Koterskiego, galeria zdjęć z filmu, informacje o nagrodach, opinie o aktorach, oferta dystrybutora (2 DVD).

8

NEWS

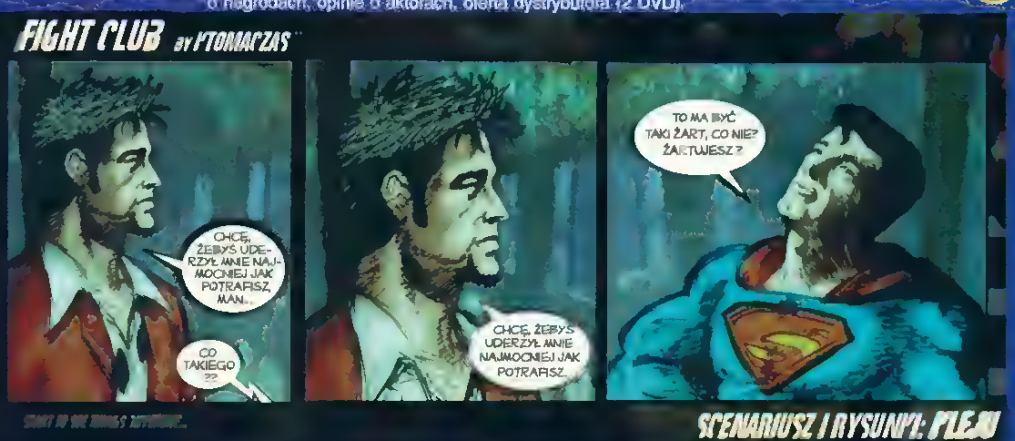
■ Nowy rok, a w nim... "Tears of the Sun"! Co to? Kto to? Tytuł, którego najbardziej oczekują amerykańscy widzowie - chcą go bardziej niż nowego "Spidera", "Matrixów" czy trzeciego "Władcy Pierścieni" (tak przynajmniej wynika z rankingów internetowych). Bruce Willis pojawi się jako dowódca U.S. Navy Seals, który ma odbić podczas wojny w Nigerii... kogo? Piękną Monicę Bellucci (laska coraz mocniej pnie się w Hollywood). Babka jednak zmusza go do wmieszania się w lokalny konflikt. Film może być niezły, ma budżet, ale radzę nie sugerować się opiniami zza oceanu, bo bywało, że Amerykonie chcieli już różnych rzeczy... [myq]

■ Od jakiegoś już czasu (koniec 2002) jest już dostępny niezłe dopakowany "Episod II" Zowarto tam m.in. cołe przypomnienie fabuły, ktora przeciez gmotwa się jak w dobrej brazylijskiej noweli, sceny wywalane (większość faktycznie mało wnosi - dywagacje Dbiego nad zatrutym ostrzem, rozmowa o ciemnej stronie mocy itd.), czy nigdzie nie publikowane fatasy... Dla fanów chyba spora gratka [myq]

■ Wydana też już u nas "13 Duchów" horror wprawdzie o średniej fabule, ale z kilkomo ciekawymi potentami. Po pierwsze - wielki, całkowicie przeszklany dom z tysiącem mechanizmów i pułapek. Po drugie - zamknięte w nim duchy, niektóre naprawdę zaprojektowane z klimatem (gruby, ablesny kala z mamą, Manson z klatką na głowie). Da tego zamknięta tam rodzina, podstępny (a jak!) szaleniec, trochę makabry i... mazna abejrzec, choc przygotuj się na pewne naciągnięcia w fabule [myq]

■ Słowa te czytasz pewnie w okolicy (tuż pa/tuż przed?) premiery "Dwoch Wież", więc jak najbardziej no miejscu będzie stwierdzenie, że edycja DVD tego filmu dlo drugiego regionu zostanie wydona 30 czerwca tego roku. Dystrybutor myśli a podobnym systemie, co w przypadku "Drużyny Pierścienia" - najpierw wypusci normalną, kinową wersję, poznie (po około 2 miesiącach) ma ukozac się obroz reżyserski, dłuższy o około 25 minut (znajdzie się tam m.in. scena picia świętej wody czy lepiej pokozona niewola dwoch hobbitow prowadzonych przez orkow). Jestem za - tym bardziej, że film naprawdę rabi wrażenie (jest bardziej dynamiczny i nafadowany efektami od znakomitej części pierwszej!). Czekam [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:
WROCŁAW
www.videodvd.pl



Piła



Kącik BIJATYK 52



Dzień dobry. Dwie najważniejsze informacje ostatniego miesiąca: 1) SOUL CALIBUR 2 pojawił się w Polsce, a dokładnie w Katowicach (w dobrze znanym salonie na dworcu PKP). Nic więcej tutaj nie będę wspominał, specjalnie z tego powodu zwiększyła się w tym miesiącu objętość "Kącika...", co by Mutti mógł należycie przedstawić pierwsze wrażenia po obcowaniu z tym niewątpliwym hitem; 2) VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION trafi już w marcu na konsole! I wbrew temu, co wszyscy przepowiadali, platformą, którą zaszczyci ten tytuł, nie jest wcale Xbox. Za ponad tydzień w kioskach pojawi się PORADNIK EXTREME nr2, a w nim opis MK:DA autorstwa Pabla, jednego z utytułowanych wymiataczy seni MK! Zapraszam do lektury. [kali]

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem, "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

VIRTUA FIGHTER 4
PRZEDMIOTY

WOLF

HEAD:
PURPLE SUNGLASSES częsta trafiaj ciosami na MC.

SILVER SUNGLASSES częsta trafiaj ciosami na MC mając założone Purple Sunglasses.
GOGGLE SUNGLASSES wygraj 10 walk pod rząd.
SLIM SUNGLASSES przez całą rundę wykonuj tylko rzuty z boku
FACE PAINT wygraj 20 walk pod rząd
COWBOY HAT do wygrania w Kumite.

WRISTS:
WRIST BAND częsta używaj reversali
WORKOUT GLOVES częsta używaj reversali mając założone Wrist Band
WRIST BANDAGE do wygrania w Kumite
FULL BANDAGE. duża blokuj przez całą rundę mając założoną Fire Tiger Mask.

NECK:
GREEN NECKLACE. wygraj rundę używając tylko POJEDYNCZYCH P.
WORKOUT TOWEL. do wygrania w Kumite.

ARM:
BLACK TATTOO zrób dwa Perfecty pod rząd
TRIBAL TATTOO zrób tylko na max naładowany Level Back Crush mając założone Black Tatoo
BLACK TATTOO 2 wygraj dwa razy przez Ring Out mając założone Tribal Tatoo
TRIBAL TATTOO 2 wygraj 10 walk pod rząd mając założone Black Tatoo 2
WOLF HEAD TATTOO do wygrania w Kumite
SPRING ARMBAND wygraj w czasie krótszym niż 10 sekund
SNAKE BRACE. częsta uciekaj z rzutów
SPIKED BRACE Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
DOUBLE BRACE do wygrania w Kumite
RUBY DOUBLE BRACE: musisz dwa razy wygrać przez Ring Out mając założoną Fire Tiger Mask
CLERK'S ARMBAND musisz aberwać counter combo na ponad 80 punktow

PRZEDMIOTY SPECJALNE:
FIRE TIGER MASK 100 Wins Item
LONG HAIR. pierwszy Orb Item
BLACK MASK / DARK RED MASK drugi Orb Item Black Mask można założyć do pierwszego stroju, Dark Red Mask do drugiego
WOLF HEAD HAT trzeci Orb Item
TRIBAL HEADDRESS czwarty Orb Item.

PRZEDMIOTY NOMPROMITUJĄCE:
PARTY SET DOSTAJESZ ZA: przeciwnik często łapie Cię z rzutem boku
USUWASZ często wyrywaj się z rzutów
ANTIQUE MASK. DOSTAJESZ ZA przegranie 10 walk pod rząd
USUWASZ wygraj 2 walki pod rząd

PAI

HEAD:
EMPRESS CROWN do wygrania w Kumite
JEWELLED CROWN wygraj trzy walki z rzędu mając założony Porcelain Necklace
EXOTIC CROWN wygraj 30 walk pod rząd

ARM:
JEWELLED BRACELET częsta trafiaj ciosami na MC mając założony Porcelain Necklace
ENAMEL BRACELET do wygrania w Kumite
AZURE BRACELET wygraj 15 walk pod rząd
COLORED BRACELET do wygrania w Kumite
LILY BRACELET do wygrania w Kumite

SHINS & TORSO:
FLAMING KNEEPAD Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
CRYSTAL KNEEPAD do wygrania w Kumite
SPIKED KNEEPAD wykonuj tylko rzuty z boku przez całą rundę
RUBY GREAVES wykonuj g+K+G przez całą rundę
EGYPTIAN ANKLET częsta trafiaj ciosami na MC mając założony Porcelain Necklace
FIRE DRAGON EMBLEM. wygraj walkę w ciągu 10 sekund
FLOWER BIRD EMBLEM musisz dostać counter combo na ponad 80 punktow mając założony Porcelain Necklace
LOTUS EMBLEM atakuj przeciwnika przez 12 rund z rzędu używając ciągle P,P,P,p+K
DRAGON GOO EMBLEM do wygrania w Kumite
GOLD FLOWER EMBLEM. wykonuj g+K+G przez 10 rund z rzędu

NECN:
ROSE NECKLACE: wykonuj często reversale
CRYSTAL NECKLACE do wygrania w Kumite
BRONZE NECKLACE. wyrywaj się często z rzutow
JADE NECKLACE wygraj 5 walk pod rząd

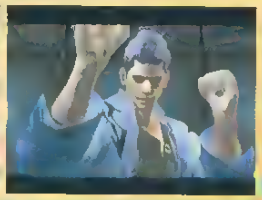
PRZEDMIOTY SPECJALNE:
PORCELAIN NECKLACE 100 Wins Item
CHINESE OPERA MASK Orb Item
LILY CROWN drugi Orb Item

PRZEDMIOTY NOMPROMITUJĄCE:
FROGGIE MASK. DOSTAJESZ ZA: przegranie 10 walk pod rząd
USUWASZ. wygraj 2 walki pod rząd
PANDA MASK. DOSTAJESZ ZA. często obrywasz ciosami z SS
USUWASZ. nie dawaj się trafiać atakami z SS i wygraj walkę

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION NA PS2!

Ta jakże radosna informacja nie zakopała się do ostatniego "Kącika..." - na początku grudnia SEGA oficjalnie zapowiedziała VF4 EVOLUTION na PlayStation 2. Szczególnie radosna jest data premiery w Japonii gra ukaże się już 13.03.2003 r!!! Wersja na PS2 będzie zawierała wszystko, co jej automatowy odpowiednik (Brad, Goh, masa nowych przedmiotów, więcej trybów gry, zmienione plansze), a nawet więcej oprócz tego, że znacznie rozbudowane zostaną opcje treningowe (przypominam, że i tak stara VF4 pod tym względem stanowa niedoścignony wzór wśród mordobić), obecny będzie tzw. "Quest Mode", w którym będziemy mogli na mapie przemieszczać się po różnych salonach gier, mając możliwość startowania w turniejach (aż do zdobycia tytułu "Mistrza Japonii"). Będą na nas czekały różne zadania specjalne (np. wygrać daną liczbę razy z rzędu), jak i pięćset różnych przeciwników sterowanych przez komputer (czyli niemalże dwa razy więcej niż w "Kumite" w VF4). Niezmiernie interesującą zapowiada się pewien jakże ciekawy fakt - rozwinięto pomysł z "Kumite", odnośnie komputerowych zawodników noszących ksywy znanych japońskich Graczy (+przyporządkowanie odpowiedniej postaci). Autorzy skupili się nad tym, żebyśmy nie mieli do czynienia z dobrze znanym sposobem walki w wykonaniu komputera i teraz najlepsi komputerowi zawodnicy będą naśladować styl walki danego żywego Gracza (chyba będzie można zapomnieć o łatwej wygranej z Chibitą :)). Gra ma być wyraźnie poprawiona graficznie w stosunku do poprzedniej wersji (czyżby anti-aliasing?), zawierać będzie znacznie więcej Replayów z walk słynnych Graczy, a do tego będzie szybciej się dogrywać! Nie mam pytań - brzmi to wszystko wspaniale! I pomyśleć, że jeszcze kilka miesięcy temu wszyscy byli przekonani, że VF4E będzie przeznaczona tylko i wyłącznie dla Xboxa.







TEKKEN - KARTY KOLEKCJONERSKIE

Nie, nie, nie, nie będzie żadnych musów dotyczących kart kolekcjonerskich, ale zamiast tego ogłoszenie Iwden z czytelników Paweł Okulaczyk, jest w posiadaniu około 100 rożnych kart kolekcjonerskich, a których wspominałem w starszych odsłonach "Kącika bijatyk" obejmują one pierwsze trzy części TEKKENa, a także TTT. Jeżeli ktoś jest zainteresowany kupnem (2 zł jedna karta), może zadzwonić do Pawła i dobić targu. Telefon kontaktowy (0-prefiks 77) 410 13 30, lub tel. kom. 0604 357 827









TELEXTREME

Oto nowe pytanie konkursowe:

WYMIEŃ WSZYSTKICH ZAWODNIKÓW Z SERII MORTAL KOMBAT, KTÓRZY POSIADAJĄ SZEŚĆ KOŃCZYN.

Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę (zrezygnowałem z usług poczty głosowej = mniej frustracji dla wielu osób). Odpowiedzi można udzielać dnia 29.01.2003 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21:00 (wcześniej nie odbierom, bądź telefon będzie wyłączony). Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cordy.

Odpowiedź na pytanie z TE#65: niby pytanie było dość proste, ale mimo wszystko zdarzyły się potknięcia - głównie przy podawaniu składu z pierwszej części VF. A oto pełna odpowiedź. VF = Jacky, Sorah, Lau, Pai, Akira, Kage, Wolf, Jeffry, Dural. VF2 = + Lion, Shun. VF3 = + Aoi, Taka-arashi. VF4 = + Vanessa, Lei Fei. VF4E = + Brad, Goh. Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Krzysztof Kuchczyński, Michał Konia, Jurek "Antares" Bartoszewicz.

Pila

SOULCALIBUR II

Wrażenia z wersji arcade

by mutti





SOUL CALIBUR II w Katowicach - ta wiadomość z pewnością ucieszyła wszystkich fanow zbrojnej jatki. Jeśli ktoś jeszcze nie wie - to automat stoi w salonie pod peronem 4 (tam gdzie zawsze były TEKKENy). Coz niezbyt dobre gałki, kiepski config przycisków, jak również nieco słabej jakości monitor nie pozwalają cieszyć się stuprocentowo tym tytułem. Jednakze pograć można dość fajnie, więc kto napala się na SC2, a nie ma okazji spróbować niech "looknia" ponizej.

Po pierwsze grafika - hm, nic specjalnego. Jest ładna i dopracowana, scenerie są bogate w detale i nie można im nic zarzucić, lecz nie ma się też czym podniecać. Raz, że taka sobie jakość obrazu to m.in. wina monitora (miejscowe przeklamania w kolorach i temu podobne "efekty"), no i z pewnością warsje konsolowe przejdą poważny lifting, bo jak inaczej tłumaczyć fakt, że SC2 wyświetlany jest w niższej rozdzielce niż DeCekowy CALIBUR? W każdym razie design jest WSPANIAŁY. Kolesiom projektującym postacie po raz kolejny należą się wielkie brawa (z małymi wyjątkami, bo np. drugi strój Astarothe jest IMHO do bani).



Natomiast rozgrywka. Oł mej god. PO PROSTU ROZPIERDZIELA poprzednią część na kawałeczki! To nie byle sequel, gdzie każdy dostał po kilka ciosów na krzyż i wszyscy się cieszą. Znaczna część arsenału została przebudowana - wiele rzeczy wykonuje się zupełnie inaczej, niektóre wyrzucono, a niektóre jeszcze zastąpiono czymś zupełnie nowym (vide Mitsurugi który w postawie relic nie uderza schowanym mieczem, tylko wykonuje kozackie cięcia, np. z sidestepem). Developerom chyba palma odbiła na punkcie wszelkich postaw, gdyż niektórym postaciom przybyło ich hurtowo: np. Ivy dostała trzy zupełnie nowe (nie licząc mozliwosci rozwijania "bata" z poprzedniej części). Co najlepsze - wiele z tego typu "stylow" dostępnych w grze nastawionych jest na PORUSZANIE się w 3D, bądź utrudnia to w niewielkim etopniu.



Oczywiście są wyjątki, ale to tylko pogłębia specyfikę poszczególnych manewrów. Mitsurugi moze poruszać się na wszystkie strony w swoich nowych dwóch postawach, podobnie jest z Taki i jej Posession, choć tu dodano tylko chodzenie na boki (za to ma w niej teraz rzut). Natomiast Nightmare moze nawet BIEGAĆ w NBS, co oczywiście umozliwia mu inne ataki (a juz szczyt wszystkiego to sidestepy Volda z Mantis Crawl, które działają jako osobna postawa - Land Fish).

Co się tyczy systemu, to również tutaj można mowić tylko w superlatywach. Air Control działa identycznie, Quick Recovery również. Z nowości nalezy wymienić zmiany w odbijaniu ciosow - nie ma juz podziału na Guard Impact i Guard Parry - jest tylko odbicie High/Mid (wykonywane 'przód z blokiem'), oraz niskie (wykonywane 'tył z blokiem'). Opinie na ten temat mogą być rozne - mnie to akurat odpowiada, gdyz idzie w stronę wygody (chyba kazdemu choć raz się zdarzyło, ze pod koniec krytycznej walki "skos nie wszedł" i skonczyło się wtopą). Idziemy dalej - wreszcie mamy ściany, które skutecznie zmniejszają ilość ring-outow (dodatkowo automat ma włączony wybór areny w Versusie, więc każdy moze wybrać to, co lubi), ale są tez niewielkie, nie ogrodzone areny prowokujące grę "na wyrzucanie". Co dalej na temat scian? Jest oczywiście dodatkowy damage za uderzanie o nie, no i rzecz jasna techroll - wykonywany 'góra' lub 'dół z blokiem'. Widać że więcej rzutów nastawionych jest na korzystanie ze scian - robią to w sposób "tekkenowy" (często zostawiając rzucanego w niemiłej sytuacji). No i najwazniejsza (według mnie) nowość: motion blending - naprawdę świetnie sprawdza się w walce! Przykładowo Nightmare potrafi wykonać swoje stare A,A,B, jednocześnie obchodząc przeciwnika. Widać ze kolejny raz autorzy położyli duzy nacisk na pozycyjny aspekt walki, jak również jej urozmaicenie: duzo ciosów (starych i nowych) otrzymało cechę Guard Crush - rozbijają gardę przeciwnika, powodując u niego stan identyczny z critical hit z DEAD OR ALIVE. Postać może wtedy tylko odbijać ciosy (nie moze blokować).



Bardzo przebudowany został tez system charge'ów. Ma on trzy poziomy, a kazdy modyfikuje odpowiednie ataki (1 - wyższa siła, 2 - guard crush, 3 - unblockable). Nie mam, niestety, miejsca na rozpisanie się o nowych postaciach - mogę tylko powiedzieć, ze WSPANIALE wpasowują się w klimat SC i nie ustępują "starym wygom" ani bogactwem mozliwosci, czy ciekawymi umiejętnościami. Cóz, nasuwająca się konkluzja jest oczywista. SC2 znajdzie zasłużone miejsce wśród najlepszych beat 'em-upów (a dla wielu Graczy stanie się numerem jeden, jak poprzednik). □



Pewne jest juz dziś, że SC2 znajdzie zasłużone miejsce wśród najlepszych beat 'em-upów, a dla wielu Graczy stanie się numerem jeden, jak poprzednik.





Pila



Witam! Opis mocno cierpi z powodu braku miejsca, lecz mam nadzieję, że jest dostatecznie wyczerpujący. Zapraszam do lektury! Dzięki dla Smereka i Vince'a za support

[mutti]salw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 3

RYU HAYABUSA

<HSP> = Handstand Position

Nie ulega wątpliwości, że Hayabusa jest bardzo groźną postacią. Jego reversale na ręce z multipartem, oraz mocne i prowadzące do combosów rzuty idą w parze z bardzo dalekim zasięgiem ataków i ogromnym potencjałem do walki pozycyjnej. Dodajmy jeszcze do tego możliwość Limbo Stun i niezłe juggle, co razem daje nam szybko przemieszczającego się zawodnika, który z każdego miejsca zagraża przeciwnikowi dużym damage. Z drugiej strony, Ryu brakuje ciosu z sidestepu i jest często wystawiany na mocne kontry po nieudanym ataku, ale taka jest cena zasięgu i ogromnego potencjału jego technik

SERIE

P,P,P,P - H,H,M,M (TC, LS, WH)
P,P,t+P,P - H,H,M,M (TC, WH)
P,P,t+P,d+P - H,H,M,L (LTC)
P,P,t+P,K - H,H M,M (UC, WH)

Serie po zwykłym punchu. Opóźnianie lub sępienie na reversal bardzo popłaca w przypadku pierwszej przeciwnik może też spodziewać się P,P,d+K, co może zaowocować LS (zobacz Limbo Stun). Druga daje WH, więc jeśli dostatecznie często stosowałes następną (z zakończeniem na low), to jest to niezłe narzędzie do posyłania na ścianę. Ostatnia seria zawiera wolny wyskak, więc jeśli przeciwnik reversował zaraz po trzecim ciosie, ta dostanie nim (w tej wersji zawsze UC!)

P,K,K - H,H (WH, UC),H (WH, TC)
P,P,d+K - H,H,L (LTC, AC, <HSP>)
P,P,K,K,K - H,H,H (LTC),H (LTC),H (LTC, KBAC, WH)

P,K jest świetne - szybkie i UC, a ostatnie kopnięcie możesz bardzo opóźnić - przeciwnik prawdopodobnie spróbuje wysokiego reversale lub schylenia - rzuć go odpowiednio. Druga seria kończy się lowem, który przechodzi do HSP - dobra, ale ryzykowna opcja. Ostatnia seria nadaje się przede wszystkim do juggle'i, bo też nie jest bezpieczna (ale jak wejdzie pierwszy kop, to gwarantuje resztę)

K,K - H (UC), H (guard stun, WH)
K,P - H,M (TC, LS, WH)
P+K,P - H (CK, TC), M (BT, BTC, BAC)

Dwie pierwsze są świetne - pierwsza na bloku daje guard stun i masz dużą przewagę na rozpoczęcie zgadywanki. Druga daje LS (w closed stance) niestety TC. Samo K jest UC - i daje rewelacyjne możliwości. Trzecia z kolei zaczyna się ciosem, który zawsze daje critical hit, a drugi cios możesz bardzo opóźnić. Po drugim ciosie zostajesz tyłem - masz teraz do wyboru dowolną serię po P, możesz też wykonać:
BT d/t+K (podcięcie),
BT d+K (kopnięcie na mid, daje WH na CH),
BT K (kopnięcie na high, zawsze daje WH),
BT g+K (kakata z obrotem, WH, LTC)

seria na Mid

g/t+P,P - M (CR),M (LS, TC)
d/p+P,P,P - M,H (CK),M (WH)
p+P,K,K (TC) - M,M (CHJG),M

Najpierw CR, po czym cios dający LS (w open stance). Drugi cios w drugiej serii też zawsze CR, a jest high - fajny zestaw, ponadto dobry początek combo w plecy. Ostatni cios zawsze daje WH, a całość można znacznie opóźniać. Ostatnia 3-ciosowka to bardzo szybki łokieć, a po nim juggle'ujące kalanka i kop z wyskaku. Kalana nie juggle'uje wysoko, ale można je bardzo opóźnić i często wchodzi na CH. Warto stosować jeśli przeciwnik ostro napiera. łokieć jest bardzo szybki i dobry z blisko, więc pozwala odzyskać inicjatywę

seria na low

d/t+P,K - L (LTC),L (LTC)
(d/t)+K,K - L (LTC),L (LTC, AC) <HSP>
d/t+K,(d/t)+K,K - L (LTC),L (LTC),L (LTC, AC) <HSP> (LTC)
d/t+K (LTC),K - L,M (CHJG, BTC, AC)

Pierwsza 2-ciosowka dobra jest z blisko, niska ręka jest szybko i uniko highow. Pomiętaj, że warta wstrzymać drugi low i zapodać nisko rzut reversującemu nisko przeciwnikowi. Z kolei d/t+K to jeden z przykładów zasięgu Hayabusy - nie dość, że unika wysokich ciosów, to można nim trafić naprawdę daleko stojącego przeciwnika (najlepiej używać, kiedy oponent jest na granicy zasięgu i ma zamiar atakować). Follow-upy są świetne - juggle'ujący mid, kolejny low (aba dolne zbijają z nóg na CH) lub przejście do <HSP> (można je umieścić jako drugi lub trzeci cios). Jest jednak wspomniany problem z "counterowalnością" Ryu (zresztą przy tego typu technikach to logiczne)

POJEDYNCZE ATAKI

HIGH

g+P - szybki juggle starter na high, a do tego UC! No kretkim dystansie jest najwygodniejszym i najbezpieczniejszym starterem Kyu. Zawsze CK i jest CHJG

g+K - kolejna świetna wybitka, ale tym razem TC. Ta cena za lepszy zasięg i wyższe wybicie. Tak jak poprzednia cios nie dobija do ściany i jest najlepszym starterem po WH. Zazwyczaj nie opłaca się robić drugiej nogi na mid, gdyż wtedy marnujemy juggle. Bardzo dobry i szybki starter, ja używam przede wszystkim własnie jego

WS,K - następny kuncher. Jest TC, ale można go fajnie wymieniać z WS,t+K (zgadywanko high/lub mid). Warto zastosować, jeśli już jesteśmy w FC po jakimś ciosie, po przewrocie (g/p+P) lub niskim bloku. WS oznacza "wstając z kucnięcia"

t+K - bardzo szybki i priorytetowy cios, którym można z powodzeniem zatrzymywać wrogie kombinacje (np. gdy przeciwnik opóźnia). Wychodzi błyskawicznie, lecz jest TC. W razie schylenia lub nie trafienia masz problem, tylko uderzając przeciwnika przechodzisz do <HSP>. Jest RBAC i RBTC. Jeśli jednak używasz go przeciwko atakom przeciwnika, to sprawdza się nieźle, pozwalając na wredne set upy z <HSP>. Daje WH.

p+P+K - znow juggle starter. Szybkość niezła, zawsze CR (CHJG), poza tym całkowicie UC i daje minimalną przewagę. Zasięg taki sobie, ale schyla się pod ciosami no high i daje WH

F+K,K,K - potężny wyskak, dobry zasięg, świetna szybkość i priorytet, ponadto jeśli pierwszy trafi, to wchodzą wszystkie (zawsze WH). Jest LTC (niezależnie czy robisz jeden, dwa czy wszystkie), poza tym łatwo się go sidestepuje. Jeśli przeciwnik zreversuje ostatni, to masz wystawione plecy. Całość plus WH to niezły damage, jednak nie warta z nim przesadzać - niskie rzuty bywają bolesne.

t+F+K - obrotowe przejście do <HSP>, jest najszybszym ciosem z unikiem na high. Minusy - BTC

MID

p,p+P - jeden z lepszych midów w grze. Jest bardzo szybki, ma świetny priorytet, daje WH, jest kompletnie UC, a do tego na bloku daje przewagę! Jest ona na tyle duża, że jeśli oboj Gracze spróbują rzutu, to Hayabusa będzie szybszy. Można go też wykonać naciskając w biegu P

qcf+P - juggle starter "cięższego kalibru", jest więc TC. Bardzo łatwo unika ciosów na high, poza tym wybija bez counter a juggle są oczywiście słabsze, ale i tak niezłe. Natomiast na counterze możesz sadzić najmocniejsze kompleksy

qcf+K - minimalnie silniejsze i szybsze od poprzedniego, da tego wykonane nogą. Pozwala na te same kompleksy, ale jest TC oraz AC. Wybieraj w zależności od postaci przeciwnika (czyli jeśli ma killerski reversal na mid kick, to stosuj qcf+P).

g/p+K - kop z przewrotu ma świetny zasięg i przeskakuje lowy, a ale tego pozwala posadzić łatwe gwaranty na CH. Bez CH nie pozwala na jakiekolwiek kontynuacje, a poza tym jest LTC. Można go wymieniać z g/p+P i potem mieszać (FC,t+K lub WS,K lub rzut). Jest też KBAC

g/t+K - odpowiednik flipkicka u Ryu. Bardzo szybki wykap o ogromnym priorytecie i niezłym damage. Jego minusy to TC, oraz fakt, że z midami nie wolno przesadzać. W każdym razie ta świetna broń, jeśli przeciwnik napiera i chcemy "wbić się" pomiędzy jego ciosy

t+P+K - flagowy cios Hayabusy, dostał możliwość ładowania! Zawsze daje guard break i WH, ponadto jego wbudowany unik jest naprawdę świetny i jest to bardzo praktyczny cios. Warto wykonać ładowaną wersję, jeśli przeciwnik wchodzi z atakami poza swoim zasięgiem - o jeśli niebezpieczne się zbliży, to zawsze możesz puścić trzymane kkiwisze. I+P+K wykonane plecami da ściany daje świetny atak. UC, guard stun, a w przypadku reversala przelatujesz daleko za przeciwnika (jedyny problem to sidestep). Dodatkowo unika też ciosów no low, więc warto używać przy każdej okazji

FC,t+K - UC, a w przypadku reversala nie jest tak źle. Co prawda masz odsłonięte plecy, ale naciskając szybko kierunek od przeciwnika zrobisz przewrot z <HSP>. Nie afiszuje on zadnych dużych obrażeń po wybiciu, ale to zawsze coś.

d/p+P+K - ostatni środkowy juggle starter. Wybija zawsze. Hayabusa odwraca się plecami, więc jest BTC i BAC. Na bloku możesz dodać opóźnione K. Kopnięcie jest LTC. Oba ciosy dają WH

d/p+F+K - świetny zasięg, przeskakuje nad lowami i jest UC. Jego złą stroną jest czas wykonania i "widoczność" tego ciosu. Jednak z daleka jest naprawdę świetny, jeśli nie używasz go za często. Nie stosuj z blisko - jesteś wtedy LTC (na granicy zasięgu zawsze UC).

LOW

d+K - podstawowy low Hayabusy nieco ssie. Niezbyt szybki i LTC! Dopiero na CH daje CR, więc ogólnie nie można się tu zachwycać. Jednak na krotkim dystansie spełnia swoje zadanie, ponieważ musi

d+F+K - tooak, na średnim dystansie lewy Ryu to zupełnie inna bajka. Podącze to jest także dosc ryzykowne, ale w razie trafienia przechodzi do <HSP>, ma też niezły zasięg i szybkość (świetnie unika ciosów na high i wielu midów - chyba nawet K z ziemi). W razie nie trafienia lub bloku jest LTC i AC, ale i tak jest świetne

p,t+K - dość ciekawe, niskie kopnięcie. Polecam umieszczone go na końcu dosko do przodu (p,p,t+K). Low ten jest bardzo słaba wrażliwy a ponadto daje CR. Za to zasięg ma nienajlepszy, o do tego jest TC.

p,p+K - trochę wolny, ale posiadający ogromny zasięg "wślizg". Przeskakuje nad lowami, ale jego wolne wykonanie i fakt, że jest LTC obniżają jego skuteczność. Proponuję używać tylko z daleka, najlepiej jak przeciwnik kończy jakiś manewr (odskak, unik lub cios - może wtedy nie zdążyć z reversalem)

Postawa <HSP>
F - przewrót w przod (uniko bardzo wielu ciosów!)
P - zaczyna dawoiną serię po P
d+K - kopnięcie na mid (TC)
K,K - H,M - dwa obrotowe kopnięcia (oba TC)
P+K - M - WH, TC, ale w razie reversala bezpieczne (z blisko większy damage)
F+K - L - CR, LTC
g/t - odskak. Bardzo przydatny do zwiększenia dystansu
t,t - najbardziej przydatny manewr z <HSP>. Odskakuje na dużą odległość, otwierając drogi do ataku

RZUTY

T - standardowy rzut, który zamienia stronami. Ze względu na wyrwanie i mały damage nie polecam, ale przy ścianie przekształca się on w niewyrywalny, mocniejszy rzut (rozbija ścianę lub przeszkodę, która stoi za przeciwnikiem)

p+T - jest to set up throw. Bez counter a masz zgadywankę, jednak przewaga nie jest duża. Natomiast na high counterze gwarantowane jest d/p+P,P, qcf+K, lub d/p+P, P+K, qcf+K. Można też próbować po d/p+P,P posadzić p+P lub d/p+K - przewinik podupadnie na kolana, ale będzie mógł się obrócić i zreversować. Twój juggle starter (to jedyny sposób, żeby nie został nim trafiony). Jeśli więc spodziewasz się, że zreversuje, to możesz go rzucić (zgadywanka - g+T, albo wysoki lub midowy juggle starter). Niezależnie od wszystkiego, pierwsze dwa są gwarantowane po HCT p+T (lub kiedy przeciwnik wystawia plecy). Na high counterze masz też gwarantowany dewalny rzut z tyłu - proste i skuteczne.

p,p+T - wspaniały rzut, mimo że damage nie jest imponujący. Wykonaj mając ścianę za plecami, o przeciwnik dostanie WH i masz gwarantowane combo. Czasami trzeba doskoczyć

g+K, P,P,t+P,F, g+K,K. Całość bez HCT zabiera 120 punktow, co jest całkiem niezłe jako combo po rzucie (rozbija on też ściany)

hcf+T, hcf,g/p,g+T, kołeczko+T - multipart, całkowicie niewyrywalny po pierwszym segmencie. Jeśli wykonasz ten rzut nad przepaścią, to Ryu zleci z przeciwnikiem na dół (BIG damage!). Każdy reversal na rękę kończy się tym multipartem - stosuj to do bólu. Możesz też po wybiciu zapodać qcf+P i dowolny fragment juggle'a (po rzucie się nie opłaca, ale po reversalach tak)

g+T - nowy "flagowy" patent Kyu. Jest to coteh throw o dużym zasięgu, który uderza przeciwnikiem o ścianę (jeśli ma ją on za plecami) i rozbija ją. Posyła dosc daleko, więc jest świetny przy krawędziach. Sprawdza się też doskonale jako unik, ale ewaga - jest LTC i łatwy do SS.

INNE MANEWRY

g/p+P jest genialne w okiżerne - przy dobrym timingu przeciwnik zrobi kopnięcie w złą stronę i masz go (jeśli zrobi szybkie wstawanie w bok, to wyminiesz go i jesteś w lepszym położeniu). Co da g+T - bardzo szybka unika ciosów i zostawia Kyu za przeciwnikiem - masz wtedy cztery kopy i serię po P do wyboru (jeśli BT d+K wejdzie w plecy, to spróbuj posadzić juggle starter). t,t w BT to backdash z obrócaniem się. Polecam następujące set-upy:

g/p+P, FC,t+K lub WS,K lub d+F+K
g/p+P, d+P+K <HSP> t,t (kiedy przeciwnik czeka ze wstaniem, z daleka)
g/p+P, g+T (przeskakuje będąc łapie przeciwnika)
<HSP> t,t, g+T lub d+F+K lub d/p+F+K - świetna zgadywanka, o możliwości jest znacznie więcej
Warto próbować d+P+K tuż przy przeciwniku - w razie reversala mamy gwarantowany rzut z <HSP>. Aha, na i ostrożnie z g/p+P - LTC

JUGGLES

po qcf+P, qcf+K, WS,K; d/p+P+K, lub CH g+P
d/p+P,P,P
P,P,t+P,P
P,P,d+K, <HSP>
d/p,d/p,FC,t+K, <HSP> K,K (przy ścianie <HSP>P+K)
p+P,K,K (oprócz d/p+P+K)

po CH p+P+K, CH g+K, CH qcf+P, lub CH qcf+K
d/p+P,P,P
g+P, g+K,K
g+P, p+P,K,K (po trafieniu z daleka, nie działa z qcf+K)
g+P, P,P,t+P,P
P,P,K,K,K
P,P,t+P,K
P,P,t+P,F, g+K,K
g+P, d/p,d/p,FC,t+K, <HSP> K,K lub P+K

po CH g/p+K
g/t+K
FC,t+K, <HSP> K,K lub P+K

LIMBO STUN

g/t+P, qcf+K, P,P,t+P,f, g+K,K - niezbyt imponujący wynik, ale całkowicie gwarantowane
d/p+K, d/p+P, p+P qcf+K. Jeśli oponent się nie obróci.
g/t+P, p+P, qcf+K... - zgadywanka jak przy HCT p+T
Jeśli ktoś przyśle coś lepszego, to z chęcią zamieszczę

To już wszystko! Do przeczytania za miesiąc

Pila

KĄCIK GBA 19

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'



NINTENDO przedstawiło EUROPEJSKIE plony wydownicze no najbliższę miesiące Wsrod gier, ktore ukazą się w pierwszym kwartale znalozły się m in MICROMACHINES (17 01), SHINING SOUL (7 02) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC (luty), TOCA TOURING CAR, FORMULA ONE (13 03) i ZELDA A LINK TO THE PAST (28 03) Do konca marca na rynek trafić powinny SUPER MONKEY BALL SONIC ADVANCE 2 PHANTASY STAR CHRONICLES GT ADVANCE 3, FREEKSTYLE, NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED i BOULDER DASH EX W ciągu kilku kolejnych miesięcy no rynek trafią NBA 2002, WARIO WARE (szczegoły za miesiąc), X MEN WOLVERINE'S REVENGE i SIM CITY 2000 W drugim potroczu dostaniemy tez GOLDEN SUN 2, ADVANCE WARS 2, POKEMON RUBY & SAPPHIRE, pod koniec roku ukoza się notomiast FINAL FANTASY TACTICS, SUPER MARIO ADVANCE 4 (!) Trwają juz prace nod MARIO TENNIS i MARIO GOLF Oprocz w/w, w 2003 roku do sprzedazy trafi kilkodziesiąt innych gier, w ktorych wydonie nie jest zomieszone NINTENDO (np swietnie zapowiadające się remoke'i Blizzordo - www blizzord com/blizzclassic) Powyżej pierwszy screeny z AOVANCE WARS 2 [kilu]



Po krotkiej, swiątecznej przerwie THQ uderzo z podwojną siłą Firma zopowiedziało wydonie skłodonki zowierającej najsłynniejsze gry Yu Suzukiego, w tym OUTRUN (słynne wyścigi samochodowe), SPACE HARRIER (pseudo-trojwymiorowo strzelanina), SUPER HANG ON (młodszym Graczom znane chocby z SHENMUE motocykle) i AFTERBURNER (orcade'owy "symulator" F-14) Na koniec nojmniej przyjemno informacjo SEGA ARCAOE GALLERY pojawi się w sprzedazy nie wcześniej, niż w pozdzierniku 2003 [kilu]



Gry oparte na filmach z Bondem zawsze cieszyły się ogromną popularnością, szczególnie biorąc pod uwogę sukces kilku ostatnich części, zopoczątkowany przez genialne "Goldeneye" (RARE) Nie dziwi więc fakt, iz najnowsza część przygod agenta 007 trafi no GBA. NIGHTFIRE to strzelanino FPP przygotowywano przez zespoł JV Games, odpowiedzialny zo kiepskiego BACKTRACK. Podobnie jok np MOH, gro będzie tak bliska pierwowzorowi z dużych konsol, jak to tylko mozliwe NIGHTFIRE ukoze się w drugim kwartale 2003 zo sprawą EA. [kilu]



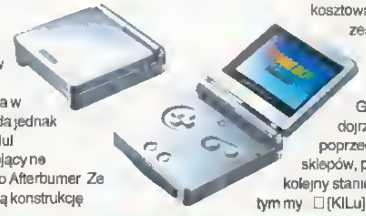
DIGITAL ECLIPSE pracuje nod advance'ową wersją recenzowanej w tym numerze PE platformowki, DR MUTO W grze wcielamy się w szolonego naukowca, który chcąc odbudować swoją zniszczoną w eksperymencie planetę odwiedzo kolejne, stawiające co raz to nowe wyzwania swioty Sposrod innych platformowek grę wyroznio sam bohater, posiadający umiejętnośc przeistoczonio się w inne postoce, np mysz rzy goryla Czy port dorowno pierwowzorowi, dowiemy się prawdopodobnie już w lutym [kilu]

GBA SP

■ Nowy, lepszy GAME BOY ADVANCE



NINTENDO chyba nigdy nie przestanie zaskakiwać, jednak to, co teraz napiszę, dla wielu nie będzie wielką niespodzianką pozostałych ekloni natomiast do refleksji nad sensem montazu Afterbumera. 7-go stycznia japoński potentat zapowiedział bowiem następcę GBA, a raczej ulepszoną wersję tego ostatniego Konsolka wygląda niezwykle elegancko i designem nawiązuje do GCN i GB Pleyera, jest tez bardzo mała - jej wymiary po złozeniu to w przybliżeniu 24x82x85mm Parametrami urządzenie nie odbiega od "standardowego" GBA, zastosowano w nim jednak kilka bardzo ciekawych rozwiązań Jednym z nich jest zintegrowany akumulator, który po trzygodzinnym ładowaniu starcza na 10 do 18 (po wyłączeniu podswietlania) godzin zabawy Umieszczony na składanej doskonale chroniącej przed zarysowaniami klapce wyświetlacz w GBA SP ma tą samą przekątną, co matryca w pierwowzorze, posiada jednak wysokiej jakości moduł podświetlający działający na podobnej zasadzie co Afterbumer Ze względu na zmienioną konstrukcję mechaniczną w nowym GBA nie będą działać niektóre wersje flashcartów, w tym produkty Visoly (Turbo, Pro i Xtreme), nie powinno byc ze to problemow z produktami z seni F2A Nieco dziwi tez fakt, iz z tego samego złącza rozszerzeń korzystać będzie kilka urządzeń, m.in kabel LINK i przejsciowka na słuchawki (sprzedawana oddzielnie, cena - niespełna 20 zł) Nowa konsola trafi na rynek już 14 lutego (Japonia) i 23 marca (USA, w Europie kilka dni później), czyli równo w dwa lata po japońskiej premierze GBA. Dostępna w trzech kolorach (Platinum Silver, Jet Black, Indigo) urządzenie kosztować będzie ok 100 USD, a w zestawie oprócz samej konsolki znajdzie się tez zasilacz. NINTENDO nie ukrywa, ze o ile GBA był typową zabawką, tak GBA SP przeznaczony jest dla dojrzalszych Graczy. Z tego względu poprzednia wersja konsolki nie zniknie ze sklepów, prawdopodobnie jednak po raz kolejny stanieje. Tradycyjnie już zyskamy na tym my [KILu]



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

bezczelność bez granic



Pierwszy MEDAL OF HONOR był grą wybitną Kolejna część ustępowała pierwowzorowi w niewielkim stopniu, ześ edycje na PS2 była już "tylko" bardzo dobra Idąc dalej tym śladem można by przypuszczeć, iz wersja na GBA okaze się grą przynajmniej godną uwagi Jednak nie Drogi Czytelniku - masz oto przed sobą jedną z najgorszych gier na GBA, niewiarygodnie przejaskrawiony przykład zerowania na popularności tytułu Grafika? Ciemna, nieczytelna, ziarnista i brzydka, z "tendencją do przycinania" (a mówiąc wprost standardowe 5 FPS - nie przesadzam - czasem zmienia się w 1 - 2 klatki/s) Grywalność? Nie stwierdzono Jako wielki fan serii ostrzegam - nie dotykać! [kilu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** DESTINATION FPP

1 2 0

głupi żart programistów | szkoda, że nie śmieszny

PERYFERIA: 1 GRACZ

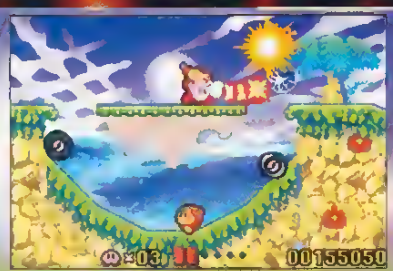
1

Kirby

NIGHTMARE IN DREAM LAND

port, konwersja, remake... dooość!

Sena gier z rozową kulką w roli głównej, zapoczątkowana 11 lat temu na GB (pierwszy owoc współpracy NINTENDO i świeżo upieczonego 2nd party developera, który do dziś zachował niezależność mimo tak dobrych stosunków z Big 'N') rozsławiła nieznany wcześniej team - HAL Laboratory - na cały świat Jedną z najlepszych odsłon sem, a zarazem jedną z najładniejszych gier na NES-a był Kirby's Adventures Doskonałych platformerów na GBA nie brakuje, po co więc kolejny, [illegible] ze starego NES-a? Hmm . bo jest naprawdę dobry, a postać Kirby'ego dla wielu jest równie kultowa co Donkey Kong? Jak by nie było - dobrze się stało, posiadacze Advance'ów, szczególnie ci najmłodsi (bo głównie do nich adresowana jest sena), powinni być wniebowzięci Gra juz na pierwszy rzut oka różni się od innych platformówek Nasz





różowy bohater posiada umiejętność wchłaniania wszystkiego, co stanie mu na drodze, w tym powietrza (zmienia się wtedy w chmurkę), przeciwników oraz ich zdolności Łącznie Kirby mieć może ponad 20 wcieleń, wliczając tak nietypowe, jak możliwość przestoczenia się w rycerza, pędzącą oponę bądź głaz - kazda z umiejętności przydaje się oczywiście podczas eksterminowania bossów czy eksploracji plansz Gra nie jest [illegible] udna ani frustrująca, jednak odkrycie wszystkich sekretów wymaga sporego zaangażowania - to wielki plus Innym atutem jest multiplayer Kirby posiada kilka prostych minigier wymagających tylko jednego carta pod-gierek, a w przypadku, gdy kazdy z Graczy posiada swój egzemplarz - oferuje tez tryb Cooperative z możliwością włączenia się do zabawy w dowolnej chwili Po dodaniu znacznie poprawionej względem pierwowzoru oprawy otrzymujemy bardzo solidny produkt [kilu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** NINTENDO ACTION-RPG

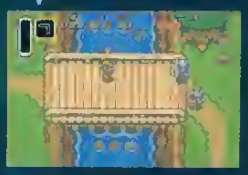
7 8 8

cos więcej niż konwersja | to nie jest nowa ZELDA

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

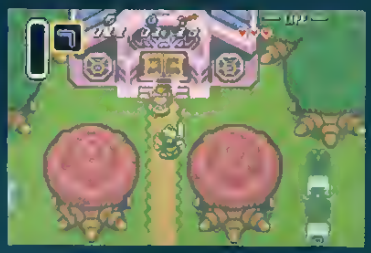
8

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST
ja chce nowej Zeldy!



Z przygodami młodego elfa Linka, Gracze spotkali się po raz pierwszy w 1986 roku, kiedy to kierowany przez Shigeru Miyamoto zespół R&D4 (dziś EAD; gry z serii MARIO, ZELDA, F-ZERO, STARFOX, PIKMIN) wypuścił The Legend of Zelda - grę, której kolejne części sprzedały i wciąż sprzedają miliony konsol NINTENDO. GBA jest na rynku blisko dwa lata, jednak wielkie 'N' poczuło zapach pieniędzy i zamiast zupełnie nowej gry dostaliśmy odgrzewany kotlet, bezpośrednią (no, może za wyjątkiem Save i Sampli, których część pochodzi z Ocarina of Time) konwersję hitu ze SNES-a. Gry równie dobrej, co znanej fanom serii. Wydana ponad 10 lat temu Zelda: A Link to the Past jest trzecią grą z serii i opowiada historię zakończoną w wydanym 2 lata później Link's Awakening (GBC). Z technicznego punktu widzenia do czynienia mamy z typowym action-RPG, czyli grą fabularną, w której podstawową rolę grają nie tabelki i statystyki, lecz przygoda i eksploracja (momentami mocno frustrujące "dungeony"). Bez rozwodzenia napiszę tylko, iż jeśli jeszcze nie grałeś w LttP, a lubisz "proste" eRPeGi, inwestuj w





Zeldę bez wahania - to kanon gatunku. Oprócz konwersji ze SNES-a, Zelda na GBA zawiera dodatkowo multiplayerową GRĘ - The Four Swords. Jest to całkowicie oddzielny produkt, w którym Gracze przemierzając lochy muszą ze sobą współpracować, np. wspólnie pokonywać przeciwników, pomagać sobie w otwieraniu przejść bądź zbieraniu niezbędnych do dalszej wędrówki przedmiotów. Postać, która zbierze najwięcej rupii zdobywa medal, zdobycie odpowiedniej ilości takich trofeów premiowane jest bonusami w A Link to the Past. Ze względu na ten dodatek Zelda mogłaby dostać "9", jednak jako że prawdopodobieństwo, iż dwie znające się osoby kupią tę samą grę graniczy w Polsce z cudem, nie wystawię takiej oceny. Jeśli wiesz, że nie uda Ci się znaleźć nikogo z drugą Zeldą, a w LttP grałeś np. na emulatorze, zainteresuj się raczej Oracle of Seasons/Ages z GBC. [kilu]



GAME BOY ADVANCE | WERDYKT | HAL LABORATORY | PLATFORMER

8 8 8

słodki bohater? | nie dla starych wyjadaczy

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (SIRGIEL I MULTI)

8+

SUPER MONKEY BALL JR
nie masz GCN? nic straconego!



Platformy NINTENDO słyną z gier innowacyjnych, często bardzo infantylnych, ale zawsze przemyślanych i zazwyczaj niezwykle grywalnych. Taki też był SUPER MONKEY BALL, stworzony przez SEGĘ z myślą o automatach, a wydany na GCN i teraz także GBA. Gra jest prostą z założenia zręcznościówką, wykorzystując podstawowe prawa fizyki staramy się doprowadzić uwięzioną w kuli małpkę do końca labiryntu. Nie kierujemy jednak małpiszonem, lecz zawieszoną w powietrzu, pozbawioną barierek, za to pełną kładek, ruchomych elementów, wybrzuszeń i porozmieszczanych w najmniej odpowiednich miejscach przeszkadzajek planszą - ot taki przeniesiony w 3D Marble Madness. Skoro już o trójwymiarze mowa, pochwalić należy REALISM za niezwykle dopracowany engine, dzięki któremu gra wygląda momentami niemal identycznie, jak na GCN - ba, nawet część plansz przeniesiono bezpośrednio z GeCka. Oprócz głównego, składającego się z kilkudziesięciu coraz bardziej zakręconych plansz trybu (po każdym levelu możemy zrobić Save!) SMB w wydaniu kieszonkowym oferuje cztery mini-gierki - przeznaczony wyłącznie dla dwóch Graczy Monkey Duel oraz M-Fight (przepychanka na pozbawionych barierek aranach), M-Bowling (kręgle - po prostu :) i M-Golf, czyli nieco frustrujący, ale bardzo wciągający minigolf, każda z opcją dla maksymalnie 4 Graczy (niestety multicartridge). Gre nie jest długa: jednokrotne ukończenie podstawowego trybu zajmuje zaledwie kilkadziesiąt minut. Po doliczeniu bonusowych plansz i mini-gier daje nam to jednak kilka dni ostrego grania i zapewniam, że na tym się nie skończy. Dlaczego więc zaledwie niepełna "dziewiątka"? SMB posiada jedną ujewniającą się już na początku wadę. Jest nią frustrująca, ustawiająca się czasem pod nie ułatwiającym (i tak już uproszczonego - brak analoga) sterowania kątem kamera. A wystarczyło dodać możliwość jej ręcznej rotacji z drugiej strony, zbyt uproszczony byłby to rozgrywkę, a - trzeba przyznać - poziom trudności wyważony został bardzo dobrze. SEGA po raz kolejny stanęła na wysokości zadania. [kilu]







GAME BOY ADVANCE | WERDYKT | SEGA | ACTION-PUZZLE

9 9 9

pomysł, oprawa gry | momentami kamera

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

9=







LUNAR LEGEND
najlepszy RPG na GBA?

W LUNAR LEGEND kierujemy poczynaniami młodzieńca o imieniu Alex, który za wszelką cenę chce przeżyć przygodę i zostać Dragonmasterem - tak jak jego idol - Dyne. W historię wplecie się jeszcze kilka innych postaci, ale jak zwykle wszystko kręcić się będzie wokół walki dobra ze złem. Od strony wizualnej gra wygląda średnio i schludnie, choć bez rewelacji: wodotrysków graficznych. Nie jest to poziom GOLDEN SUN, jednak w RPGach wygląd nie ma tak wielkiego znaczenia, jak fabuła. Ta z kolei jest składna, nie przekombinowana i wiadomo, co, jak, gdzie i dlaczego :) Nieraz będzie się można pośmiać albo zdziwić nagłym zwrotem akcji. Co najważniejsze, historia wciąga. Muzyka natomiast jest świetna - śpiew Luny brzmi bosko, a kawałki nie denerwują po kilkunastu godzinach grania - za to spory plus. Rozgrywanie walk możemy pozostawić konsolce lub samemu pokierować naszymi śmiałkami. Jeśli nie odpowiada nam formacja, bo przykładowo ktoś za mocno zbiera baty z łatwością możemy ją zmienić bawiąc się w małego generała :) Dostępny jest średnio duży wybór czarów, zostały one jednak dobrze przemyślane i każdy ma praktyczne zastosowanie w walce. Dodatkowo w grze zbieramy karty przedstawiające postacie z gry, które możemy potem wymienić z kimś za pomocą LINKa, a mangowe obrazki, które pojawiły się w grze można obejrzeć w galerii. Sumując to wszystko dostajemy najlepszego - po GOLDEN SUN - RPG-a na GBA. Po ponad 17 godzinach gry mogę śmiało powiedzieć, że LL jest wart wydania tych 140 zł. [shinji^]

GAME BOY ADVANCE | WERDYKT | UBI SOFT | JRPG

7 8 9

wciąga jak diabli | "nietypowe" wykonanie

PERYFERIA: 1 GRACZ, LINK CABLE

8+

Kącik SPORTOWY



Właśnie jestem po obejrzeniu trzeciego konkursu TCS w Innsbrucku i zdecydowanie muszę pewne rzeczy skomentować. Oficjalnie i głośno się pytam, jak można patałachów pokroju "Diabełka" czy wielkiego Tomio Tajnera, nazywać ciągle młodymi, utalentowanymi skoczkami? Za pięć lat będą dalej młodzi i utalentowani, i kto wie, może uda im się nawet doskoczyć do stu metrów. Goście nadają się, ale co najwyżej do woskowania nart. Drugą perełkę stanowi najwspanialszy z komentatorów, ekspert od wszystkiego, Szaranowicz. Zawsze gdy skacze Adaś, warunki na skoczni są koszmarne - wiatr wieje w plecy, ktoś strzela w naszego skoczka z procy, majtki go uciskają itd. Ci, którzy wygrywają, wiecznie mają zaskakująco dobre warunki - ech, to dopiero szczęściarze. W ogóle zabawny jest fakt, że jeszcze trzy lata temu mało kto wiedział co to są skoki narciarskie, a dziś mamy prawie czterdzieści milionów "ekspertów" w tej dyscyplinie. (...) Zakończyliśmy Ligę ISS-a. Jaja były takie, że normalnie brak mi słów - później przez dwa dni łykałem pigułki od bólu głowy. Szczegóły w odpowiedniej rubryce. Drugiej edycji Ligi raczej nie będzie, planujemy zamiast tego duży, ogólnopolski turniej w PES2. Na koniec pragnę zwrócić Waszą uwagę na drugą część PORADNIKA EXTREME, w którym to m.in. znajdziecie bardzo dokładny, szczegółowy opis najnowszej kopaniny KONAMI. Tymczasem zmykam. [Shivuś]

PS: A jednak Wisła rozjechała Shalkel Czas na Lazio...

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0692 743 426, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Wszyscy z którymi toczyłem ożywione dysputy na temat PES2, Michał Lorek z Wodzisławia, Tortollo, Jankes ze stolicy, Mateusz Kubrak z Łodzi, Kałarepa, Wojtek Sowicki (nie do zrealizowania ze względów technicznych)

LIGA ISS-A

Hmm. No i zakończyliśmy zmagania. Zwycięzcą całej Ligi został, zgodnie z przewidywaniami zresztą, GOPA - chodzą jednak słuchy, że większość meczy wygrał "przy zielonym stoliku", pozostałą część ekipy rozpił, a ponadto ma jakieś bliżej niesprecyzowane układy z obserwatorem UEFA czuwającym nad każdą kolejką (czyli skaczącym na dół do sklepu po piwa). I o ile sprawa pierwszej pozycji w Lidze nie podlegała żadnej dyskusji, tak zacięta walka toczyła się o kolejne miejsca. No sam koniec doszła do intrygującej "wymiany zdań", trwającej dobrych kilka godzin, i a dziwa zakończonej jednak polubownie, obeszła się bez rannych. Szczegółowe wyniki, pełną tabelę, krótkie komentarze czołowych zawodników oraz ogólne podsumowanie bliską półrocznych zmagań przedstawię w następnym wydaniu "Kącika", już po rozdaniu nagród. Drugiej edycji Ligi raczej nie będzie, obecnie wszystkie siły kierować będziemy na duży, ogólnopolski turniej w PES2 (PS2), na temat którego wstępne informacje znajdziecie poniżej. Ave!

TURNIEJ W PES2

W poprzednim wydaniu naszej sportowej rubryki znaleźć mogliście ogłoszenie, w którym Playman informował o chęci zorganizowania małego turnieju, aczkolwiek. Szykujcie się na duży, oficjalny i ogólnopolski turniej w PES2. Konkretów na razie nie mogę zdradzać (bo ich nie znam), wiadomo jedynie, że najprawdopodobniej odbędzie się on w Opalu. Planuje(my) nieograniczoną liczbę miejsc, być może nawet dwudniowe zmagania. O zapisach, miejscu i szczegółach będę pisał na bieżąco - na razie tylko sygnalizuję sprawę, co byście mogli już zacząć szlifować formę. Jak ktoś ma jakieś pytania, sugestie, prośby lub groźby - adsyłam na mojego maila, ewentualnie dzwońcie pod wiadomy numer telefonu.

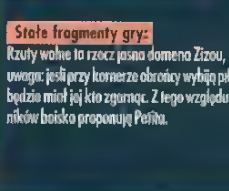
SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME

Yow! W tej nowej rubryczce (butelka z gorzałką uderza o burtę; otwarte!) znajdziecie taktyki i ustawienia dla narodowych drużyn z PRO EVOLUTION SOCCER 2, absolutnego debeściaka - i to większego! - w tematach piłek kopanych. Na początek lecimy z "gotowcem" dla ekipy Francji, tym samym chcę Was zachęcić do supportowania tej rubryczki - jeśli gromicie całe osiedle i masz zaufanie do swoich ustawień, podziel się nimi z growym społeczeństwem (listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy - Taktyki", bądź mailowo: kosa@psxextreme.pl). Oke, lecimy z Żabojadami. [kosa]

FRANCJA

Formacja "fabryczna":
Zmodyfikowane 4-5-1. Dobre, ale raczej dla doświadczonego Grecza (wymusza dużą liczbę podań z pierwszej piłki w środku pola). No i trudno nie zauważyć, iż jest to taktyka raczej defensywna, więc dla drużyny o takim ofensywnym "ogniu" nie stanowi wielkiego pożytku.

Formacja polecana:
3-4-3A, rzecz jasna zmodyfikowane. Wahadłowi pomocnicy grający bliżej siebie, cofnięci: ofensywny pomocnik i stoper, wahadłowi pomocnicy są dopełnieniem kwadratu między nimi, a ofensywnym pomocnikiem i pozostającym "na szpicy" napastnikiem.



Barthez (16) - Thuram (15), Desailly (5), Lizarazu (3) - Vieira (4), Djorkaeff (6), Petit (17), Zidane (10) - Wiltord (11), Henry (12), Piras (7).

Stałe fragmenty gry:
Rzuty wolne to rzecz jasna domena Zizou, podobnie rzuty rożne. Ale uwaga: jeśli przy rożnym obrońcy wybiją piłkę przed pole karne, to nie będzie mieć jej kto zgarnąć. Z tego względu do bicia piłki z obu narożników boiska proponuję Petita.

Zalety:
Świetny strzał z dystansu (wszyscy ofensywni zawodnicy z podstawowego składu mają Power i Shot Technique powyżej 80!), szybcy skrzydłowi (dodatkowo zarówno Piras, jak i Wiltord mają wysokie wskaźniki Dribble), oraz, jak to się mówi, "długa ławka" - wszak w rezerwie pozostają Trezeguet i Saganol (ten ma chyba nawet zbyt wysokie statystyki). I jeszcze jedna sprawa - grając powyższym systemem, nie daje się praktycznie żadnych szans Graczowi wystawiającemu obronę składającą się z trzech zawodników.

Słabe strony:
Jedna, ale poważna - kiepska skuteczność pojedynków głowkowych przy wrzutkach w pole karne. Praktycznie tylko Trezeguet daje sobie w tym aspekcie radę (trzeszcze Thuram, który - nie wiedzieć czemu, bo w rzeczywistości tego nie robi - przy kornerach ustawia się w polu karnym).

Słowo na niedzielę:
Idealna drużyna i idealne ustawienie dla początkujących. Choć nie tylko - w rękach wymiatacza Francuzi nabierają dodatkowych atutów (trzeba sporo kwiatu skrzydłowymi napastnikami). W PES2 właśnie "trójkolorowymi" osiągam najlepsze rezultaty (In Aju & Gupa:), zresztą grzechem byłoby się z tą drużyną nie zaprzyjaźnić.

SKACZ, SKACZ, JAK ADAM MAŁYSZ





Sezon skoków narciarskich rozpoczął się na dobre, zawodnicy są już po kilku ważnych konkursach, my tymczasem możemy zagrać na drugim Soniaku w RTL SKISPRINGEN (SKIJUMPING) 2003. Gra jest w prostej linii kontynuatorką wersji 2002 sprzed roku, wydanej na Szarotce. Tyle oficjalnych doniesień, zobaczmy co jest w środku. A w środku mamy całkiem pokaźny pakiet opcji. Pomijając kwestię treningu, gdzie szybko można nauczyć się skakać, dostępny jest m.in. quiz o sportach zimowych, opcja urcade, dobra do potyczek z kumplami, opcja stworzenia własnego zawodnika i - najważniejszy tryb - kariera. W tym ostatnim rozwijasz wcześniej stworzoną postać, co polega na bardzo utartym i w zasadzie nudnym schemacie: kupowanie coraz to lepszego wyposażenia oraz sprzętu (gogle, narty, kombinezon, buty itd.), zatrudnianie poszczególnych trenerów i zabawa w odpowiednie woskowanie nart. To ostatnie można zresztą ominąć, zatrudniając eksperta, ale wszystko w grze rozbija się o kasę. A tą zdobywasz w głównej mierze za dobre miejsca w konkursach, ewentualnie od sponsorów. W praktyce wygląda to wszystko tak, że aby oddawać naprawdę dalekie skoki, musisz mieć dobrze wytrenowanego skoczka - i to przez kilka sezonów. Nie wystarczy umiejętność samego wykonywania skoku, co de facto sprowadza się do wciśnięcia w odpowiednim momencie jednego przycisku przy wybiciu oraz lądowaniu, dopiero bowiem po nabyciu najlepszego sprzętu i najlepszych trenerów da się nawiązać walkę z najlepszymi. Licencji brak, oryginalne nazwiska ma tylko część Niemców - z Hannawaldem i Schmittem na czele - reszta zaś jest poprzekręcona (Adam Małusz). Tak czy inaczej gorąco zachęcam do zapoznania się z tym produktem, mimo pozornej prostoty można z czasem całkiem się wczuć - gra naprawdę niezle "robi" i skutecznie przykuwa do telewizora. Od razu mam też dla Was propozycję: nadsyłania swoich najlepszych wyników, najlepiej w trybie praktyka - wybierania dowolne skocznie i trzaskacie rekordy wcześniej stworzonymi i wytrenowanymi przez siebie zawodnikami. Całość musi zostać utrwalona na taśmie wideo, przesyłki kierujcie na adres redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy - skoki". Za miesiąc pierwsza wyniki PS. Graficznie całkiem niezle, gra wygląda dużo lepiej niż na blaszaku (brak sterylnosci).

TELEXTREME



Nareszcie mogę z czystym sumieniem zakończyć Tele SportXtreme z ostatniego okresu, trwające wyjątkowo długa, bo aż trzy miesiące. Inna sprowo, że pytanie okazała się wyjątkowo trudne i pierwszy raz w historii dostałem tak potężną liczbę złych odpowiedzi (niemal 100% błędnych!). Niektórzy z Was chyba nie zrozumieli dobrze pytania, bo propozycje pokroju FIFA 2001 czy FIFA 2002. WC były... mała poważne? Otóż pierwszą grą opartą o oficjalną licencję zawodowej organizacji sportowej była wydane na początku 1991 roku na NES-a NHL HOCKEY, znane też pod nazwą EA INTERNATIONAL HOCKEY. Honorowałem również odpowiedź MADDEN NFL 91, które pojawiła się zaraz po hokeju. Nagrody, pod i Memorka, wędrują do **Jarka Biernackiego z Torunia** oraz **Piotra Franaszka z Krakowa**. Pytanie na dziś.

JAKI BRZMI PEŁNE IMIĘ I NAZWISKO ZAWODNIKA, UKRYWAJĄCEGO SIĘ W PES2 POD NAZWĄ "ORANGES001"?

Na poprawne i niepoprawne odpowiedzi czekam do końca stycznia. Dzwonić lub SMS-ować (to najprostszy i najlepszy sposób, pamiętajcie tylko by podać możliwie jak najbardziej zwięzłą odpowiedź, imię, nazwisko oraz pełny odres) można na następujący numer telefonu **0692 743 426.**

WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION





Kurczę, pomału zaczynam się dubić i zwyczajnie nie nadążam z szumpanem. Nam, Europejczykom, dopiero co dane było/jest rozkoszować się drugą częścią PES-a, tymczasem małe żółte ludki dostają trzecią już wersję WE6. Tym razem podtytuł pozwala przypuszczać, że ostatnią, wszak WE7 ma się pojawić w Japonii w okolicach kwietnia. Jakie jest nowe WE6 FE? Fantastyczne. To nie bywałe, co te kurduple z KCET potrafią uczynić z czymś pozornie doskonałym po raz kolejny udowodnili, że z tej piłki można wycisnąć jeszcze więcej miodu. Gra jest jeszcze lepsza od WE6, a tym samym od PES2. Pierwszą wyraźną i zasadniczą zmianą w stosunku do WE6 oraz WE6 3 LEAGUE jest prędkość gry. Wyraźnie obniżona i szybkościowo przyrównywać ją teraz wypada do tego, z czym mamy do czynienia w PAL-owym PES2. Tu jest szybciej, ale minimalnie. W efekcie programiści KONAMI stworzyli niemal ideał w tym temacie - gra się z niesamowitym wyczuciem, akcje są płynne, konstruowane z dużym realizmem. Nie obeszła się bez zmian w ustawieniach farmacji i całej masy innych drobiazgów, tych niesamowitych smaczków do wyłapania tylko przez prawdziwych miłośników piłki nożnej. Do wyboru mamy teraz dwa oddzielne ustawienia zawodników w polu - ofensywne (kiedy jesteś przy piłce) i defensywne (piłka w posiadaniu przeciwnika). Nie muszę chyba mówić, jak znaczący ma ta wpływ na rozgrywkę i o ile więcej daje możliwości schematów w ataku/obronie. W jeszcze większy i bardziej widoczny sposób zróżnicowano zagrania/ruchy najbardziej znanych piłkarzy. Zadbano nawet o taką pierdołę, by Del Piero grał, tak jak w rzeczywistości, w czerwonych butach. Nie mam pytań. Z większym wyczuciem i większym realizmem zachowają się bramkarze, co doskonale widać na powtórkach - nie ma mowy o jakichś irracjonalnych interwencjach, zdarzających się de facto od czasu do czasu w PES2. Uwaga! Wreszcie wyeliminowano denerwującą niedorobkę przy przełączaniu się zawodników - teraz wciskając "L1" konsola praktycznie zawsze wybiera zawodnika, który jest w najlepszej sytuacji do przejęcia piłki, nie ma już kretyńskiego przełączania się pomiędzy dwoma czy nierzadko trzema piłkarzami będącymi w pobliżu. Po meczu można obejrzeć szczegółowe statystyki futbolistów, m.in. procentową skuteczność strzałów itd.





Zmiany, choć delikatne i z pozoru niewidoczne, zaszły też przy edytowaniu. Wypatrzyłem np. bajer taki, że teraz można ustawić by zawodnicy grali w koszulkach z długimi rękawami nawet przy dobrej, słonecznej pogodzie, co w WE6/PES było niemożliwe. Niby drobnostka, ale cieszy. Ponadto są trzy rodzaje butów Adidasa do wyboru, choćby fajnie wyglądające modele Predator Red oraz Predator Champagne. Jest edycja drużyn narodowych. Jest też obiecana opcja on-line, której niestety nie mogłem spróbować, pozwalająca w Japonii posiadaczom Network Adaptera na wszelkiego rodzaju update zawodników/statystyk (przykładowo, gdy któryś ze znanych piłkarzy zmieni fryzurę, autorzy stworzą odpowiednią łatkę do ściągnięcia - i gotowe, zawodnik ma nową fryzurę także w grze). Graficznie zmiany czysto kosmetyczne, wręcz niewidoczne, dźwięk/komentarz również nie odbiega od tego, co jest w WE6. Tyle pierwszych wrażeń, w każdym razie wiem jedno - to w tej chwili najlepsza konsolowa piłka nożna na świecie, najlepsza wersja WE, jaka kiedykolwiek się ukazała. I dopiero nie wiem, czym nas zaskoczy WE7, na podstawie której powstanie PES3 ( ) PS. Przy okazji, trzecia część PES-a najprawdopodobniej ukaże się też na konkurencyjne platformy, o czym już teraz informuje KONAMI. Ba, mała to tego, jest możliwe, że PES3 będzie w formie exclusive u na konsolę MS lub NINTENDO. Przynajmniej takie można odnieść wrażenie po wypowiedziach niektórych programistów KCET - szczerze liczę jednak na to, że chcą tym samym tylko zmusić SONY do wyłożenia większej kasy za prawa do wyłączności serii. Uff, tyle plotek.

Na koniec jako ciekawostkę powiem Wam, że pojawił się patch do WE6 FINAL EVOLUTION.
Nie wspominałbym o nim, ale jego twórcy odwalili kawałek solidnej roboty. Całość robi ogromne wrażenie. A zatem, oto co patch oferuje:

- przetłumaczenie wszystkich menusów na język angielski
- dodane nowe, oryginalne stroje jedenastek klubowych
- poprawne nazwy i loga sponsorów w przypadku strojów klubowych/narodowych
- Fiorentina wyautowana na rzecz Chievo Verony
- zaktualizowane do dzisiejszego stanu faktycznego umiejętności piłkarzy
- poprawne nazwiska w reprezentacji Holandii
- poprawne nazwisko wszystkich klubów i innych reprezentacji
- nowa, ciekawsza muzyka w menusach i przy powtórkach



KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVO. 1&2 i PES

Cześć. Nie ma co, 'Wisełka' w pucharze UEFA przejdzie całkiem niezle. Tylko czekać finału. Wisła Liverpool. Także w kąciku bramkowym coś się ruszyło. Zapraszam do obczajenia zwycięskich trafień. [hauwa]

ŁADNA BRAMKA



Ładną brameczkę podesłał Krzysztof Wiercinski za Świebadzina, który dostaje w nagrodę pada. Oto ona: Anglia vs Finlandia. Beckham przedziera się na palu karnym i oddaje lekki strzał w lewy róg bramki. Naprzeciwko turlającej się piłki znajduje się Scholes, który przepuszcza gałę między nogami, myląc bramkarza.

DZIWNA BRAMKA



Podobnych bramek dostałem kilka, wszystkie w wersji PRO EVO. SOCCER na PS2. W wyniku losowania wygrała bramka Andrzeja Kulczynskiego z Kostrzyna. Mecz Meksyk-Hiszpania. Strzał zawodnika Meksyku prosto w bramkarza, który odbija piłkę do góry i pa chwili ją łupie. Niespodziewanie podbiega do niego jeden z napastników meksykanskich i wypycha bramkarza razem z piłką do bramki.

PES2 BEZ LICENCJI

Przed miesiącem wspomniałem o jednej z największych bolączek serii ISS/PES, czyli braku pełnych licencji, co niejako odgórnie wymusza perfekcyjnie się własnymi ustawieniami wraz z koniecznością edytowania nazwisk zawodników. W poprzednim "Kąciku..." znaleźć mogliście pełne zestawienie klubów wrzuconych do PES2, a także nazwiska Holendrów, zastąpione - z uwagi na problemy wydawców z holenderskim związkiem piłki nożnej - nic nie mówiącymi nazwami "OrangesXXX". W bieżącym wydaniu przygotowałem niemal pełne zestawienie wszystkich zawodników reprezentacji Holandii występujących w grze. Piszę niemal, z uwagi na fakt, iż kilkanaście "numerków" jest wciąż nie odkryte, jeśli tylko udało Wam się zlokalizować któregoś z brakujących piłkarzy, bardzo proszę o kontakt, będziemy na bieżąco uzupełniać. Na sam koniec pragnę jeszcze zwrócić Waszą uwagę na drugą część Poradnika Extreme, do którego przygotowuje bardzo szczegółowy opis PES2, m.in. z drobiazgowym omówieniem poszczególnych współczynników opisujących piłkarzy, pełnym rozczarowaniem Master League i całą masą niepublikowanych dotąd nigdzie rzeczy. (...) A teraz wspomniana lista zawodników:

Oranges001 - Tale Sport(trener)
Oranges003 - Bogarde
Oranges004 - Cocu
Oranges005 - Davids
Oranges006 - De Cler
Oranges007 - De Ceuy
Oranges008 - F.De Boer
Oranges009 - Grim
Oranges010 - Hasselbaink
Oranges011 - Kluivert
Oranges012 - Knopper
Oranges013 - Makaay
Oranges014 - Meijer
Oranges015 - Melchiot
Oranges018 - Overmars
Oranges019 - Reziger
Oranges020 - Seedorf
Oranges021 - Stam
Oranges022 - Van Der Gouw
Oranges023 - Van Der Gun
Oranges024 - Van Der Meyde
Oranges025 - Van Der Sar
Oranges026 - Van Der Vaart
Oranges027 - Vierklau
Oranges028 - Westerveld
Oranges031 - Zondan
Oranges032 - Hoek
Oranges034 - Ooijer
Oranges035 - Dirkx
Oranges036 - Faber
Oranges037 - Van Bommel
Oranges038 - Van Nistelrooy
Oranges039 - Bruggink
Oranges041 - De Jong
Oranges042 - Lucius
Oranges044 - Lodewijks
Oranges045 - Bouma
Oranges046 - Wamersus
Oranges048 - Hofland
Oranges049 - Kerekse
Oranges051 - Bosvelt
Oranges052 - De Haan
Oranges053 - De Visser
Oranges056 - Paauwe
Oranges059 - Van Gobbel
Oranges061 - Van Wanderen
Oranges062 - V.Broeckhorst
Oranges063 - Konterman
Oranges064 - R.Dalleor
Oranges065 - Van Heukelonk
Oranges066 - Numan
Oranges067 - Rickson
Oranges068 - Vennegoor
Oranges071 - Timmer
Oranges072 - Grootlund
Oranges074 - Van Der Schaaf
Oranges077 - Zeelenber
Oranges079 - Bijkaard
Oranges080 - Bolin
Oranges081 - Van Boeten
Oranges082 - Cruyff
Oranges083 - Van Breukelen
Oranges084 - Van Aarle
Oranges085 - Van Tiggelen
Oranges086 - Ronald Koeman
Oranges087 - Wouters
Oranges088 - Vanenburg
Oranges089 - Erwin Koeman
Oranges090 - Mahren
Oranges091 - Jonghlood
Oranges092 - Suurbier
Oranges093 - Israel
Oranges094 - Rijkaard
Oranges095 - Krol
Oranges096 - Rep
Oranges097 - Haan
Oranges098 - Van Hanegem
Oranges099 - Ronsenbrink
Oranges100 - Neeskens
Oranges102 - Huygens
Oranges103 - Van Hooren
Oranges104 - Lemey
Oranges105 - Stokkelenburg
Oranges106 - Moens
Oranges107 - Boateng
Oranges108 - Petta
Oranges109 - Jansen
Oranges110 - L'Ami
Oranges111 - Hoogma
Oranges112 - Meis
Oranges113 - Van Hakt
Oranges114 - Heitinga
Oranges115 - Sprackel
Oranges116 - Leovens
Oranges117 - Van Persie

Kącik WYŚCIGOWY 46



"Kącik debiutów" - tak w skrócie można scharakteryzować bieżącą odsłonę. Mam nadzieję, że ta totalna przebudowa dobrze nam zrobi i przy ostatnio zauważalnym lekkim zastoju na nowo ten dział rozbłyśnie jak za dawnych czasów. Rekordów, którymi Was uraczyłem, właśnie z tych nowych tytułów, nie można zaliczać do wygórowanych i ci "mocniejsi" nie będą mieli problemów, by je poprawić. Zapewne spytacie, dlaczego dałem takie słabe wyniki... No cóż, takie dostałem i takie tez zamieściłem. (...) Ponadto, kolejna tura turnieju GT3, wrez z szczegołowym opisem (oj, dzieło sięl), króciutkie przypomnienie o zbliżającym się turnieju COLiNa 3 i Teleextreme. No właśnie, Teleextreme: wszyscy którzy znajdą odpowiedź będą wielcy (mnie się nie udało i musiałem zajrzeć do odpowiedzi; to chyba najtrudniejsze pytanie, jakie dotychczas było). (...) Polecam obczaić nowy numer PORADNiKA, w którym Looser sporządził wyczerpujący poradnik kierowcy i mechanika - oczywiście gier wideo. Do zobaczyska za miesiąc.

P.S. Przypłacie, by dowody Waszych rekordów podsyłać na mój adres domowy wraz ze spisanymi wynikami na yklejo tam czas. Dzięki.

kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel. dom.
(0-prefiks-32) 289-41-42
tel. kom. 0603 564-172

DOMOWY TURNIEJ GRAN TURISMO 3 ĆWIERĆFINAŁY

Sprawnie i szybko. Tak w skrócie mogę opisać przebieg tej tury wyścigu. Było w niej wszystko: wielki wygrany, rozczarowanie, potknięcia i wielkie porażki. Tym, co przeszli dalej, życzę mistrzostwa, tym co odpadli - dziękuję oraz gratuluję sportowej i czystej walki.

PARA 1
1. asfalt suchy - Trial Mountain
auto - Honda S2000 type-V

2. szuter - Smokey Mountain
auto - Ford Mustang SVT Cobra R

3. asfalt mokry - Special Stage R5 Wet
auto - BMW 328 Ci

Wygrał:
Michał Piętaszewski
1) 1.19.168
2) 1.05.458
3) 1.25.802
Suma: 3.50.528

Przegrał:
Paweł Stękowski
1) 1.20.488
2) 1.09.972
3) 1.30.412
Suma: 4.00.872

Pogrom!!! Paweł wyleciuje z turnieju z tu z różnicą 10,344 sekundy. Czyżby załamanie formy? Tego chyba nikt nie wie i chyba nikt tego nie obstawiał, natomiast razem ze mną. Sława uznanie dla Michała, który okazał się bardzo mocny i świetnie pod uwagę jego obecną formę. Jego kolejny przeciwnik z drugiej pary powinien się go obawiać. Mamy czarnego konia turnieju!

PARA 2
1. asfalt suchy - Deep Forest
auto - Honda S2000 type-V

2. szuter - Smokey Mountain II
auto - Ford Mustang SVT Cobra R

3. asfalt mokry - Special Stage R5 Wet II
auto - BMW 328 Ci

Wygrał:
Artur Celes
1) 1.07.826
2) 1.06.615
3) 1.26.459
Suma: 3.40.900

Przegrał:
Krzysztof Sojka
1) 1.08.866
2) 1.07.928
3) 1.24.494
Suma: 3.41.288

Panu i Panowie Krzysztof Sojka przegrywa z kandydatem na objęcie mistrzostwa w GT3, obrońcą tytułu - Arturem Celesem - zaledwie o 0.388 sek !!! Krzysiek, gratulacje! Przegrać w takim stylu to zaszczyt, a ci którzy kiedyś będą mieli okazję spotkać się z Tobą w kolejnych turniejach w GT niech już drżą ze strachu. Jeszcze raz wielkie gratulacje, zarówno dla Ciebie jak i dla Artura, który znów pokazał, za odebranie mu mistrzostwa będzie bardzo trudno.

PARA 3
1. asfalt suchy - Apricot Hill
auto - Honda S2000 type-V

2. szuter - Swiss Alps II
auto - Ford Mustang SVT Cobra R

3. asfalt mokry - Special Stage R5 Wet
auto - BMW 328 Ci

Wygrał:
Arkadiusz Smater
1) 1.16.897
2) 1.15.717
3) 1.29.027
Suma: 4.01.641

Przegrał:
Tomasz Gitana
1) 1.16.543
2) 1.17.380
3) 1.33.992
Suma: 4.07.915

Tomek kolejny raz udowadnia, że ma ukryty mu suchy asfalt (jazda w Formułkach 1 przyniosła efekty), jednak jeśli już jechać przychodzi na szutrach czy mokrej nawierzchni już nie jest tak dobrze. Tak jednak musi być: jeden wygrywa, drugi przegrywa. Po zsumowaniu czasów Arek znacznie ogrywa Tomka, uciekając mu na 6.274 sek i to on przechodzi dalej.

PARA 4
1. asfalt suchy - Mid field
auto - Honda S2000 type-V

2. szuter - Tahiti Circuit
auto - Ford Mustang SVT Cobra R

3. asfalt mokry - Special Stage R5 Wet II
auto - BMW 328 Ci

Wygrał:
Grzegorz Błeszczyk
1) 1.07.971
2) 1.26.238
3) 1.26.335
Suma: 4.00.544

Przegrał:
Sebastian Matura
1) 1.08.210
2) 1.27.895
3) 1.25.952
Suma: 4.02.057

Rewanż za eliminację się nie udał. Po raz drugi Grzegorz udowadnia Sebastianowi, że jest lepszy (o 1.513 sek.). Co by jednak nie mówić formie Sebastiana wzrosłeś z etapu na etap i nie wiadomo co by było gdyby z panowie spotkali się później. Niestety Sebastian żegna się z turniejem a Grzegorza witamy w ćwierć półfinalistów.

CZWARTA TURA - PÓŁFINAŁY

Rywalizacja zostanie rozegrana tak jak poprzednio metodą pucharową. Wygrany przechodzi dalej, przegrany odpada z turnieju. Oto pary półfinałowe:

1 para półfinałowa:
MICHAŁ PIĘTASZEWSKI - ARTUR CELES

2 para półfinałowa:
ARKADIUSZ SMATER - GRZEGORZ BŁASZCZYK

Po tej turze zostanie walka o trzecie miejsce przegranych i wielki finał wygranych z półfinałów.

REGUŁY
Udokumentowanie wraz z datą wysyłki (2 dni od wysłania) nie ulega zmianie. Sam sposób rywalizacji jednak troszeczkę się zmieni, ponieważ dojdzie teraz czwarta konkurencja, czas zostanie nadal jednak ten sam - 3 godziny.
A więc asfalcik (suchy), szuterek, asfalcik (wet) i przyspieszenie. Jazda odbywać się będzie jednym samochodem w każdym z czterech zadań, tak więc czas przeznaczony na zakup części zostanie zmniejszony o zakup tylko do jednego wozka (jak zapewne się domyślacie, samochody bez możliwość zakupu upon Dirt nie wezmą udziału w tym etapie turnieju).

TERMIN ROZGRYWEK
Terminem na rozegranie tej tury będzie każdy dzień po ukazaniu się bieżącego numeru PE w kioskach, aż do 27 stycznia 2003 roku. Tak jak poprzednio z jednej strony pozwoli Wam to wybrać najbardziej pasujący Wam i mnie termin, a po drugie pozwoli mi na zamieszczenie wyniku w kolejnym numerze PE. Proszę by cała grupa półfinalistów, tak jak poprzednio po przeczytaniu tego artykułu skontaktowała się ze mną w celu potwierdzenia dalszej walki i ustalenia terminu swojej jazdy. Życzę całej czwórce jak najlepszych wyników.

REKORDY DO "GRAN TURISMO 3" MAZDĄ DEMIO GL-X

Trasy asfaltowe:

1. Super Speedway	0,43,265	Marcin Zając z Sosnowca
2. Mid-field	1,22,675	Jerzy Polcze z Częstochowy
3. Trial Mountain	1,38,076	Jerzy Polcze z Częstochowy
4. Tokyo R 246	1,55,086	Jerzy Polcze z Częstochowy
5. Grand Valley Speedway	2,10,340	Jerzy Polcze z Częstochowy
6. Laguna Seca	1,36,999	Jerzy Polcze z Częstochowy
7. Rome Circuit	1,38,364	Marcin Zając z Sosnowca
8. Deep Forest	1,26,727	Marcin Zając z Sosnowca
9. Special Stage R 5	1,36,811	Marcin Zając z Sosnowca
10. Seattle Circuit	1,44,873	Marcin Zając z Sosnowca
11. Test Course	2,35,937	Adam Polcze z Częstochowy
12. Apricot Hill	1,32,614	Wojciech Markus z Radomska
13. Special Stage R11	2,16,903	Wojciech Markus z Radomska
14. Cote d'Azur	1,52,683	Bartosz Piątek z Ratowic
15. Complex String	5,11,448	Marcin Zając z Sosnowca
16. Special Stage R5 Wet	1,43,682	Adam Polcze z Częstochowy

Trasy asfaltowe odwrócone:

1. Mid-field II	1,25,479	Wojciech Markus z Radomska
2. Trial Mountain II	1,40,086	Adam Polcze z Częstochowy
3. Tokyo R 246 II	1,52,201	Jerzy Polcze z Częstochowy
4. Grand Valley Speedway II	2,10,277	Marcin Zając z Sosnowca
5. Rome Circuit II	1,40,502	Marcin Zając z Sosnowca
6. Deep Forest II	1,27,904	Marcin Zając z Sosnowca
7. Special Stage R5 II	1,35,753	Bartosz Piątek z Ratowic
8. Seattle Circuit II	1,47,800	Bartosz Piątek z Katowic
9. Apricot Hill II	1,34,443	Wojciech Markus z Radomska
10. Special Stage R11 II	2,23,089	Wojciech Markus z Radomska
11. Special Stage R5 Wet II	1,43,296	Adam Polcze z Częstochowy
12. Complex String II	5,10,576	Adam Polcze z Częstochowy

Trasy szutrowe:

1. Smokey Mountain	1,22,944	Wojciech Markus z Radomska
2. Swiss Alps	1,29,053	Jerzy Polcze z Częstochowy
3. Tahiti Circuit	1,41,262	Marcin Zając z Sosnowca
4. Tahiti Maze	2,08,257	Marcin Zając z Sosnowca

Trasy szutrowe odwrócone:

1. Smokey Mountain II	1,24,363	Marcin Zając z Sosnowca
2. Swiss Alps II	1,28,725	Marcin Zając z Sosnowca
3. Tahiti Circuit II	1,43,639	Marcin Zając z Sosnowca
4. Tahiti Maze II	2,09,333	Marcin Zając z Sosnowca

0-400:

1.	13,881	Szymon Kusnierz z Olesnicy
2.	13,897	Marcin Zając z Sosnowca
3.	14,945	Bartosz Piątek z Ratowic

0-1080:

1.	24,446	Marcin Zając z Sosnowca
2.	24,475	Szymon Kusnierz z Olesnicy
3.	26,110	Adam Polcze z Częstochowy

Prędkość:

1.	278,9	Wojciech Markus z Radomska
2.	278,3	Szymon Kusnierz z Olesnicy
3.	261,8	Adam Polcze z Częstochowy

colin mcrae rally 3

TURNIEJ DOMOWY



Na dzień dzisiejszy mam 96 chętnych. Na początku założyliśmy zapisy do ostatniego dnia grudnia (2002), jednak po konsultacji przedłużyłem je do ostatniego dnia stycznia bieżącego roku, także jeśli ktoś nie był zdecydowany - ma jeszcze szansę (przypominam, że do wygrania jest kierownica). Reguły nie ulegną zmianie, a więc te wyszczególnione w poprzednim numerze obowiązują i będą obowiązywać na turnieju (po rozmowach z przyszłymi Graczami turniejowymi doszliśmy wspólnie do wniosku, że są one trafione, zrozumiałe i powinny wyeliminować potencjalnych oszustów; choć podobno Polak potrafi). Termin (konkretnych dni) oczekujcie w kolejnym "Kąciku...". Prawdopodobnie będzie to początek marca. W razie jakichkolwiek niejasności, wszelkie pytania kierujcie jak zwykle na mój telefon domowy lub komórkowy.

TOCA RACE DRIVER

1. Brands Hatch GP 1;19,76
(Grzegorz Sitko z Gdańska)
2. Brands Hatch Indy 8;45;12
(Grzegorz Sitko z Gdańska)
3. Oulton Park 1;10;23
(Grzegorz Sitko z Gdańska)
4. Monza 1;37;88
(Jerzy Borowicz z Poznania)
5. Vallelunga 1;01;12
(Ireneusz Glaz z Łomży)
6. Catalunya 1;29;47
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
7. Fuji 1;19;91
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
8. Ti Circuit Aida 1;20;74
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
9. Bathurst 1;58;56
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
10. Bristol 0;17;09
(Jerzy Borowicz z Poznania)
11. Mexico 1;16;01
(Grzegorz Sitko z Gdańska)
12. Vancouver 1;03;24
(Grzegorz Sitko z Gdańska)
13. Magny Cours 1;25;18
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
14. Dijon Prenois 1;07;75
(Ireneusz Glaz z Łomży)
15. Montrop Park 1;11;94
(Ireneusz Glaz z Łomży)
16. Zolder 1;19;89
(Jerzy Borowicz z Poznania)
17. Oschersleben 1;14;83
(Jerzy Borowicz z Poznania)
18. A1 Ring 1;22;31
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
19. Nurburgring Long 1;29;13
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
20. Hockenheim Long 1;50;76
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
21. Charlotte 0;34;11
(Jerzy Borowicz z Poznania)
22. Las Vegas 0;35;09
(Jerzy Borowicz z Poznania)
23. Sears Point 1;12;77
(Grzegorz Sitko z Gdańska)
24. Nurburgring Short 0;59;16
(Ireneusz Glaz z Łomży)
25. Hockenheim Short 0;51;84
(Arkadiusz Piotrowicz z Piotrkowa Tryb.)
26. Bockingham Oval 0;40;
(Jerzy Borowicz z Poznania)
27. Rockingham Road 1;25;49
(Grzegorz Sitko z Gdańska)

Nagrody

w postaci podów w tym miesiącu otrzymują:

Marcin Prochownik,
Artur Świrski,
Alik Gorzelak.

WRC EXTREME

Czasy rolarny na 'Time Attack' (kolejność zgodna z tabelką w archiwum) BONUS z 'Time Attack' (jazda po torze motocrossowym, po trasie zjeździe narciarskiego i jazda po krętej górskiej drodze) odpada i nie będziemy na nim robić rekordów Czasy (w tabelce w archiwum lub pokazywane przed kazdą trasę) nagrywacze na kasetę, ewentualnie robicie zdjęcia i podsyłacie na mój adres domowy
PROSZĘ O SPISANIE SWOICH CZASÓW NA KARTKĘ, GOYZ JEST TEGO SPORO I GOYBYM TO SAM ROBIŁ, ZAJĘŁOBY MI TO SPORO CZASU, A I O POMYŁKĘ PRZY OUZEJ ILOSCI KASET NIETRUDNO Stokrotne dzięki!!!

MONACO:

1	2.21,36	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
2.	4.32,33	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
3.	7.25,84	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	3.08,56	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	4.56,28	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	4.46,22	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	3.35,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8	0.36,58	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
9	2.41,48	Mateusz Kubisz ze Skierniewic

SZWECJA:

1	2.35,46	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
2.	4.00,49	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
3	6.31,94	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	3.10,87	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	4.09,68	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	4.10,10	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	3.21,28	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
8	6.33,51	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
9	2.29,54	Mateusz Kubisz ze Skierniewic

FRANCJA:

1	2.10,12	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
2.	4.26,28	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
3	8.00,08	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	3.35,21	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
5	4.32,91	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
6.	4.35,27	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
7	3.16,56	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8	7.59,61	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
9	2.10,11	Ludwik Wątorek ze Skierniewic

MISZPANIA:

1	4.00,12	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
2.	5.00,05	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
3	7.24,67	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
4	3.25,26	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
5	5.29,37	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	5.39,31	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	2.58,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8	7.25,65	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
9	4.01,16	Ludwik Wątorek ze Skierniewic

CYPR:

1	5.04,26	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2.	5.26,56	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
3	9.25,30	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
4	3.29,67	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	5.17,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	5.40,38	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	3.22,64	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
8	9.54,10	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
9	5.10,27	Mateusz Kubisz ze Skierniewic

ARGENTYNA:

1	2.00,05	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2.	6.24,21	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
3.	9.55,56	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	4.26,31	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	6.18,29	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	6.57,26	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	4.12,94	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8	9.30,38	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
9	1.59,56	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

GRECJA:

1	4.12,16	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2	3.34,29	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
3	10.20,34	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
4	3.55,39	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
5	3.41,49	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
6	3.41,28	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	4.00,67	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8.	9.54,00	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
9	4.17,22	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

KENYA:

1	3.30,14	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2.	4.03,37	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
3	6.31,78	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
4	3.10,55	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
5	4.03,22	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	4.08,48	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	3.21,27	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8	7.04,29	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
9	3.50,20	Ludwik Wątorek ze Skierniewic

FINLANDIA:

1	1.02,08	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2.	4.40,27	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
3	5.39,27	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	2.09,39	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	4.30,84	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	4.32,94	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
7	2.13,16	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
8	4.56,13	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
9	1.03,48	Ludwik Wątorek ze Skierniewic

NIEMCY:

1	1.25,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
2	4.24,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
3	5.30,58	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	2.12,69	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	4.35,44	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	4.39,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	2.10,18	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
8	5.14,34	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
9	1.31,57	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

WŁOCHY:

1	4.12,15	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2.	6.25,64	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
3	7.41,97	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	4.41,76	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	6.40,41	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
6	6.45,37	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
7	4.44,29	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
8	7.03,88	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
9	4.21,29	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

NOWA ZELANDIA:

1	1.07,26	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2.	4.59,64	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
3.	6.35,28	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
4	2.28,34	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
5	4.49,38	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
6	4.45,49	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
7	2.24,26	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
8	6.08,77	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
9	1.02,64	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

AUSTRALIA:

1	1.12,35	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
2	4.22,64	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
3	6.28,64	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
4	2.21,78	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
5	4.18,19	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
6	4.30,99	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
7	2.10,85	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
8	6.32,33	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
9	1.12,08	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

WIELKA BRYTANIA:

1	1.42,56	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
2	4.39,48	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
3	8.00,26	Ludwik Wątorek ze Skierniewic
4	3.24,94	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
5	4.51,29	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
6	4.58,34	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
7	4.05,87	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic
8	8.18,97	Mateusz Kubisz ze Skierniewic
9	1.37,97	Arkadiusz Wiaterek z Gliwic

TELEXTREME

Samochody z GT3, których (po zakupie/po wygraniu) nie da się sprzedać to: Honda S2000 i Viper Team Oreca. Za te własnie auta dzisiaj jedzie nagroda, a szczęśliwcem który ją zgarnie jest Marcin Prochownik z Bielska Białej

Pytanie
Nadesłał Artur Świrski ze Szczecinka
NA KTOREJ TRASIE W GT3 MOŻNA ZAUWAŻYĆ MAŁPĘ NA DRZEWIE (DLA ŁATWIENIA PODAM ŻE SIEDZI NA GAŁĘZI NAD DROGĄ).

Termin: do 2 lutego 2003 r

F1 2002 od SONY

Czasy i okrążenia na 'Time Trial' Zaletą tej rywalizacji jest brak możliwości jazdy przez trawę, obijanie się o bandy czy skroty. Gorzka od razu eliminuje czas i nie zatwierdza go w tabelce, która to jest jedynym dowodem wyników. To właśnie tabelki (dla każdego toru osobno) powinny być podesłane do mnie jako dowód Waszych przejazdów. Także sześć tabelki dowolnym od kilku pierwszych uczestników tej rywalizacji. Czy są to mocne wyniki? Osądzcie sami

Melbourne	1,24,516	Janusz Bora z Nysy
Sepang	1,30,333	Marcel Opalański z Inowrocławia
Interlagos	1,13 229	Marcel Opalański z Inowrocławia
Imola	1 20 915	Marcel Opalański z Inowrocławia
Barcelona	1,19 116	Marcel Opalański z Inowrocławia
A1 Ring	1,12,949	Marcel Opalański z Inowrocławia
Monaco	1 16 078	Janusz Bora z Nysy
Montreal	1,14,564	Mariusz Majer z Rudzinca
Nurburgring	1,29 727	Marcel Opalański z Inowrocławia
Silverstone	1,22,248	Janusz Bora z Nysy
Magny Coursa	1,12,728	Marcel Opalański z Inowrocławia
Hockenheim	1,19 301	Marcel Opalański z Inowrocławia
Hungaroring	1 13 299	Marcel Opalański z Inowrocławia
Spa	1 46,081	Marcel Opalański z Inowrocławia
Monza	1,26 019	Marcel Opalański z Inowrocławia
Indianapolis	1 09 355	Janusz Bora z Nysy
Suzuka	1 38 275	Mariusz Majer z Rudzinca

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Time Attack:

Airport Terminal 3	0,34,300	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 1&2	1 23,216	Rafał Marzec z Chrzanowic
Interstate Loop	1,03 033	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange	2,44 149	Rafał Marzec z Chrzanowa
Palm Bay Heights	1 05 516	Rafał Marzec z Chrzanowa
Palm Bay Marina	1,29 333	Rafał Marzec z Chrzanowa
Sunrise Valley Downtown	0,45 041	Kordian Bąk z Opola
Sunrise Valley Springs	1 08 244	Kordian Bąk z Opola
Big Surf Grove	1,06 990	Kordian Bąk z Opola
Big Surf Shores	1,41 100	Rafał Marzec z Chrzanowic
Crystal Summit Peak	0 46,223	Rafał Marzec z Chrzanowic
Crystal Summit Lake	2,10,012	Kordian Bąk z Opola
Ocean Sprint	1,47 516	Rafał Marzec z Chrzanowa
Heartbreak Hills	1 49 002	Kordian Bąk z Opola
Freeway Dash	2,08 449	Rafał Marzec z Chrzanowa
Airport Terminal 3 (R)	0,34,067	Kordian Bąk z Opola
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1 28 122	Kordian Bąk z Opola
Interstate Loop (R)	1,01,666	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange (R)	2,16 467	Kordian Bąk z Opola
Palm Bay Heights (R)	1 07 009	Kordian Bąk z Opola
Palm Bay Marina (R)	1,27 996	Kordian Bąk z Opola
Sunrise Valley Downtown (R)	0,44,533	Kordian Bąk z Opola
Sunrise Valley Springs (R)	1 09 300	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Grove (R)	1,07,616	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Shores (R)	1,40 049	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Peak (R)	0,44 816	Rafał Marzec z Chrzanowa
Crystal Summit Lake (R)	2,05 112	Kordian Bąk z Opola
Ocean Sprint (R)	1,46,079	Kordian Bąk z Opola
Heartbreak Hills (R)	1,44 423	Kordian Bąk z Opola
Freeway Dash (R)	2,15 100	Rafał Marzec z Chrzanowa

Crash:

1)	20 424 468	Alan Gołęziowski z Opola
2)	52,251 260	Rafał Marzec z Chrzanowa
3)	55 772 544	Rafał Marzec z Chrzanowa
4)	12,840 905	Rafał Marzec z Chrzanowic
5)	63 101,752	Alan Gołęziowski z Opola
6)	50 972 460	Alan Gołęziowski z Opola
7)	34 999 800	Artur Sawicki z Legionowa
8)	10,163 860	Alan Gołęziowski z Opola
9)	75 181 000	Alan Gołęziowski z Opola
10)	17 473 304	Alan Gołęziowski z Opola
11)	20 691,410	Alan Gołęziowski z Opola
12)	36,643 736	Alan Gołęziowski z Opola
13)	28 131 498	Robert Nacanski z Radzionkowa
14)	15 918 730	Alan Gołęziowski z Opola
15)	28 089 410	Alan Gołęziowski z Opola

colin mcrae rally 3

SPAIN
1) 2,28,89 Przemysław Kamiński ze Śremu
2) 2,01,33 Przemysław Kamiński ze Śremu
3) 1,57,45 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 7,37,01 Przemysław Kamiński ze Śremu
5) 2,30,61 Przemysław Kamiński ze Śremu
6) 2,50,42 Kacper Gołewski z Wodzisławia
7) 2,05,57 Przemysław Kamiński ze Śremu

GREECE
1) 3,20,13 Przemysław Kamiński ze Śremu
2) 2,51,77 Przemysław Kamiński ze Śremu
3) 3,02,09 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 3,01,10 Kacper Gołewski z Wodzisławia
5) 3,21,85 Kacper Gołewski z Wodzisławia
6) 3,46,89 Przemysław Kamiński ze Śremu
7) 1,30,00 Przemysław Kamiński ze Śremu

JAPAN
1) 3,10,49 Przemysław Kamiński ze Śremu
2) 3,05,77 Przemysław Kamiński ze Śremu
3) 3,04,97 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 3,46,73 Przemysław Kamiński ze Śremu
5) 2,58,37 Przemysław Kamiński ze Śremu
6) 2,54,45 Przemysław Kamiński ze Śremu
7) 1,17,92 Przemysław Kamiński ze Śremu

AUSTRALIA
1) 2,29,49 Przemysław Kamiński ze Śremu
2) 3,32,01 Przemysław Kamiński ze Śremu
3) 2,38,25 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 3,10,85 Przemysław Kamiński ze Śremu
5) 3,16,57 Przemysław Kamiński ze Śremu
6) 3,19,26 Kacper Gołewski z Wodzisławia
7) 2,03,77 Przemysław Kamiński ze Śremu

UK
1) 3,18,81 Przemysław Kamiński ze Śremu
2) 3,16,93 Przemysław Kamiński ze Śremu
3) 2,30,97 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 3,14,35 Kacper Gołewski z Wodzisławia
5) 2,31,69 Kacper Gołewski z Wodzisławia
6) 3,22,53 Przemysław Kamiński ze Śremu
7) 1,35,12 Kacper Gołewski z Wodzisławia

USA
1) 2,24,33 Kacper Gołewski z Wodzisławia
2) 2,53,96 Kacper Gołewski z Wodzisławia
3) 3,03,01 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 2,55,05 Przemysław Kamiński ze Śremu
5) 3,25,73 Przemysław Kamiński ze Śremu
6) 2,41,95 Przemysław Kamiński ze Śremu
7) 1,29,60 Przemysław Kamiński ze Śremu

SWEDEN
1) 2,54,71 Kacper Gołewski z Wodzisławia
2) 2,39,41 Kacper Gołewski z Wodzisławia
3) 2,18,05 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 2,43,61 Przemysław Kamiński ze Śremu
5) 3,25,02 Kacper Gołewski z Wodzisławia
6) 3,13,53 Przemysław Kamiński ze Śremu
7) 1,31,73 Kacper Gołewski z Wodzisławia

FINLAND
1) 2,32,09 Przemysław Kamiński ze Śremu
2) 2,49,89 Przemysław Kamiński ze Śremu
3) 2,24,41 Przemysław Kamiński ze Śremu
4) 4,22,51 Przemysław Kamiński ze Śremu
5) 3,39,85 Przemysław Kamiński ze Śremu
6) 3,37,87 Przemysław Kamiński ze Śremu
7) 1,26,08 Przemysław Kamiński ze Śremu

Kącik RPG 36

ster@psxextreme.pl

Wesołych Poświąt! Witam wszystkich w Nowym Roku - oby okazał się on jeszcze bardziej obfitujący w eRPeGi, niż poprzedni (na co się zresztą zanosi - XENOSAGA, STAR OCEAN 3, FFX-2 itd.). Inne prócz PS2 platformy również ruszają ze świeżymi tytułami, zauważyć się daje zwłaszcza wielkie zaangażowanie ze strony duetu SQUARE-ENIX, który jak na razie omija tylko platformę The Billa. A w tym miesiącu w "Kąciku..." zarówno to, co zawsze - Panteon, "niusy" i stuff z dziesiątego "Fajnala", jak i rozwiązanie konkursów - szkoda tylko, że brakło miejsca na publikację prac (na następny numer mam obiecaną dodatkową stronę).

KONKURSY

NOTOWANIA

Jako w zeszłym miesiącu niżdże pojechał Ashleyowa na ambicji, stąd ten ponownie zabrał się do roboty i wykręcił kolejny kosmiczny czas przejścia VAGRANTa, przy okazji ustanawiając rekord również w ilości Chainów. Nie ma to jak duch walki!)

VAGRANT STORY - CHAINS
Łukasz "Ashley Riot" Adamczuh z Chełma ....., 67 (NEW!)

VAGRANT STORY - CZAS PRZEJSCIA
Łukasz "Ashley Riot" Adamczuk z Chełma ..... 01:28 (NEW!)

PANTEON GWIAZD

Spore w tym miesiącu nowych kategorii na uwagę zasługują zwłaszcza kolejne wpisy Łukasza Adamczuka, który również w Notowaniach pokazał, że w kwestii VAGRANT STORY nie ma na niego bata - z tego też powodu prócz Memorka otrzymuje on nagrodę specjalną oraz specjalny tytuł Championa tej gry. Oka warto też zatrzymać na osiągnięciu Wahooku, który na kasecie przysłał zapis niesamowitego starcia z Ruby Weaponem (brawa za oryginalność oraz cierpliwość). Miesiąc temu zapewniałem powtórzenie wszystkich osiągnięć z Panteonu, lecz z braku miejsca na dodane one do skutku, a sama lista na prośbę Czytelników zostanie przeniesiona na naszą stronę internetową w "Kąciku" pojawiać się będą wyłącznie nowe wpisy (a lista ewentualnie raz - dwa razy na rok).

Kto: Wahooku
Gra 1: FINAL FANTASY 7
Osiągnięcie: pokonanie Ruby Weapon jedną postacią bez jakichkolwiek materii w slotach (NARD)
Gra 2: VALRYRIE PROFILE
Osiągnięcie: zabicie 99 poziomu doświadczenia wszystkim 24 postaciom (MEDIUM)

Kto: Łukasz "Ashley Riot" Adamczak z Chełma (CHAMPION of VS)
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie 4: ukończenie gry 255 razy (HARD)
Osiągnięcie 5: uzyskanie maksymalnej rangi Grand Master Breaker (NARD)

Kto: Łukasz "Ugo" Maciąg z Pruszkowa
Gra 2: SAIYUKI JOURNEY WEST
Osiągnięcie: nabicie poziomu doświadczenie oraz Wece level wszystkich postaci na 99 (MEDIUM)

Kto: Damian "Squall" Jakimczyk z Dukli
Gra 4: FINAL FANTASY 4
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu doświadczenia wszystkimi postaciami (MEDIUM)

Przypominam, aby osoby ukończące się a miejsca na Filarze FFX, wraz z kasetami przysłały znaczki na kopertę zwrotną.

RPG EXTREME - ROZWIĄZANIE

Zadanie jakie postawiłem miesiąc temu, nie sprawiło Wam większych trudności, czas więc podać rozwiązanie oraz ustalić zwycięzcę. Na początek sparwdźmy, które gry korzystały z twórczości Szekspira:

- **VAGRANT STORY** - tę pozycję podawał każdy z Was, a mamy w niej do czynienia z Rosencrantzem i Guildensternem, którzy w "Hamlecie" byli kumplami tytułowego bohatera
- **FFT** - tutaj kilka imion: Orlando(u) z "Jak wam się podoba" Ofelia (w grze Ovelia) z "Hamleta" Banwolio (w grze Basradia - imię dość podobne, więc można uznać) z Romeo i Julia"
- **FF4** - Rosse (w grze Rose) z "Makbeta"
- **SUIKODEN** - Antonia (w sumie dość popularne imię) z "Dżentelmena z Werony"
- **SUMMONER 1 i 2** (te już na PS2) - Jago (w grze Yago) z "Otella"

KONKURS FFX - ROZWIĄZANIE

Niniejszym chciałbym zakomunikować, że konkurs na wymyślenie fabuły dla konty nuacji dziesiątego "Fajnala" został zakończony, a jego zwycięzcą okazał się...

Marcin Woźniacki z Wrocławia!

Gratulacje - naprawdę świetna robota. Nagroda (zestaw biżuterii Tidusa) zostanie przesłana pocztą, zaś praca Marcina zostanie opublikowana w następnym "Kąciku" (w tym nie udało mi się wygospodarować dodatkowej strony). Wyróżnienia natomiast otrzymują:

Dawid Druzyński z Bydgoszczy - opowiadanko niezłe choć to koncepcja dziur i świetna przejściowego trochę nie pasuje do FF. Na pocieszenie otrzymujesz pole

Jacek Podgajny z Piły - niezły początek, ale nic poza tym - powinieneś to bardziej rozwinąć. Memorka dla Gebo - na zachętę

NEWS

YS POWRACA

Na PS2 za sprawą Digicube powstaje remake owego wiekowego już eRPeGa firmy Falcom (powstał jeszcze na NES-a), bazujący na wcześniejszej, pecetowej konwersji tego tytułu. Oprócz lepszej grafiki, dźwięku i tym podobnych, YS I & II: ETERNAL STORY na Playjaka oferować ma również nowe postacie i przedmioty. W Japonii gra ukaże się tej wiosny, przewidywana jest również amerykańska wersja.

ARC PO RAZ CZWARTY

Trzyczęściowa seria, która w specjalnej (anglojęzycznej) wersji ukazała się całkiem niedawno na starego Szoraka, doczeka się kontynuacji na PS2. ARC THE LAD: SPIRIT OF THE DEAD DUSK od SONY, oferować ma przede wszystkim sprawdzony, choć wzbogacony o nowe elementy (m.in. komunikację pomiędzy walczącymi) system taktycznych walk oraz fabułę prowadzoną dwoma drogami przez dwóch przeciwstawnych bohaterów (dobrego i złego). Lokalizacją tego tytułu zajmie się WORKING DESIGN zaraz po wiosennej premierze w Japonii.

FFT ADVANCE



SQUARE ujawniło już sporo informacji na temat "kieszonkowej" wersji owego słynnego, taktycznego eRPeGa. Do dyspozycji Graczy oddane ma zostać aż 40 zawodów, w tym zarówno tych znanych z PSX'a jak również sporo nowych, np. fencer, assassin, bishop, paladin czy juggler. W systemie prowadzenia walk również zapowiadane są innowacje - chodzi tu przede wszystkim o prawa terytorialne, które zabraniać będą używania określonych technik lub czarów na obszarach określonych państw. Co jednak najważniejsze, szykuje się zupełnie nowa gra, gdyż nawet jeśli aparat się będzie na fabule pierwowzoru, tak całe mnóstwo nowych postaci, o przede wszystkim ras (w tym Mooglesy), zmieni całkowicie przebieg rozgrywki (podzielonej na - bagatela - ponad 300 misji!). Data anglojęzycznej premiery nie została jeszcze podana.





KRYSZTAŁOWE KRONIKI



FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES to pierwszy RPG ze stajni "kwadratowych" powstający na GameCube, a drugi w całej serii oferujący rozgrywkę Multiplayer. Nie chodzi tutaj jednak o łączenie się z serwerem Online, lecz o łączenie "kostek"



Graczy (maksymalnie czterech) w celu wspólnego przechodzenia gry, która - jak zapowiadają twórcy - powracać ma do korzeni serii (a więc zamki, rycerze, basniowe klimaty i super-deformed chłopki). Do wyboru otrzymamy oczywiście cztery postacie (z czterech ras), które w grze pojedynczej przeżywać będą całkiem odrębne przygody, zaś sama fabuła dotyczyć będzie poszukiwań Mana Water potrzebnej do oczyszczenia i oktywacji Kryształów, aby za ich pomocą usunąć Death Vapor - pokrywającą świat substancję zła. Jak na RPG akcji przystało, walki rozgrywane będą w czasie rzeczywistym z atakami przypisanymi do poszczególnych klawiszy, zaś po podłączeniu GBA (zamiast joypada), na jego ekranie śledzić będzie można aktualny status postaci oraz na bieżąco sprawdzać jej pozycję na mapie.

FINAL FANTASY XII

Na temat gry wiadomo na razie tyle, że pracują nad nią goście odpowiedzialni za VAGRANTa oraz FFT, zaś czuwający nad całością Yasumi Matsuno zdradził, że FF12 będzie miał wiele wspólnego z tworzonym własnie na GBA - FFT ADVANCE. Szczegółów nie podał, więc tylko domyślać się można owego powiązania (odkrywanie sekretnych lokacji?). SQUARE ujawniło również pierwszy plakat promujący grę (tzw. Propaganda), który możecie podziwiać na screenie.



FINAL FANTASY X

BOSSOWIE

Czas na apisy kolejnych przeciwników, wybrane z nadesłanych przez Was prac (wreszcie nowe osoby:), zas Memorkę łyka tym razem Jarosław "Cargool" Witek ze Szczecina - za apis walki z Penance

JORMUNGAND

(opis by Michał Saramak z Reszela)

HP: około 520 000

Można ukraść: Petrify Grenade (common), Three Stars (rare)

Można wygrać:

1. Przedmioty - Supreme Gem (common) Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zadające anomalia (XXXstrike), pancerze z pratekcjami przeciwko roznym statusom (XXXproof)

Techniki specjalne:

Cold Stare - zamienia postać w kamien (Petrify)

Space-Time Vorpal atak magiczny na wszystkich

Specjalne odporności: brak

Strategia:

Na samym początku rzucamy Shell i Regen na całą drużynę, co pomoże zabezpieczyć się przed atakiem Space-Time Vorpal. Teraz możemy rzucić Hastegę. Wchodzą wszystkie Breaki, co może okazać się przydatne, a podczas walki należy pamiętać, aby przynajmniej jeden z zawodników miał zawsze powyżej 5000 HP. Jeśli postać nie posiada zbroi ze Stoneproof (a warta, aby każdy ją miał), to Cold Stare zada śmiertelne obrażenia - postać zamienia się w kamień i zaraz po tym zostaje rozbita. Za każdym razem, kiedy boss użyje S-T V, najlepiej jest wyleczyć całą drużynę. Stosując się do tych zaleceń należy atakować atakami fizycznymi i Overdrive'ami, aż Jormungand zostanie pokonany.

DARK IXION

HP: 1,200 000

Można ukraść: Stamina Tablet

Można wygrać:

1. Przedmioty - Dark Matter (common), Master Sphere (rare)
2. Ekwipunek - bronie z LightningStrike i Break Damage Limit, pancerze z Ribbon, Break HP Limit i Lightning Eater

Techniki specjalne:

I walka

atak fizyczny - powoduje Sleep

Thundaja - średnia silny atak typu Lightning na jednego

- Aerospark - dość silny atak (non-elemental) na jednego (Overdrive)

II walka

atak fizyczny - powoduje Sleep i Full Break

Aerospark - 99 999 damage na jednego

Thor's Hammer - obrażenia rzędu 20 000 na wszystkich (Overdrive)

Specjalne odporności:

absorbuje Lightning

anuluje Fire oraz Ice

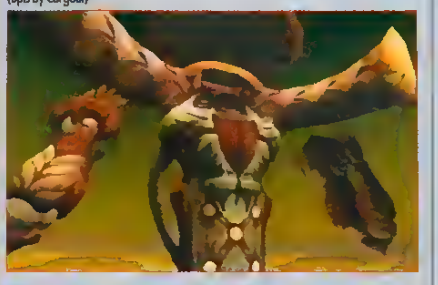
otrzymuje połowę od Water

Strategia (by Horek)

W pierwszej walce bardzo przydaje się zbroja z zabezpieczeniem przeciwko Lightning, gdyż chroni przed Thundają, choć nie przed Aerosparkiem, warta również posiadać Sleepproof. Hastega, ataki fizyczne i Overdrive'y - to klucz do sukcesu. W drugiej walce jest już gorzej (konieczne nagromadzenie pomiędzy staraniami), dlatego przydają się pancerze ze zdolnością Auto-Phoenix (u przynajmniej dwóch postaci), a gdy pasek Overdrive naładuje się bronion na full, najlepiej wzywamy Aeona, aby przyjął na siebie obrażenia z Thor's Hammera. I tłuczemy tak samo - praktycznie zero strategii

PENANCE

(opis by Cargool)



HP: 7 000 000 HP tułow, pa 600 000 HP obie ręce

Można wygroć:

1. Przedmioty - Dark Matter (x60 z averkill'em tułowia) oraz Master Spheres
2. Ekwipunek - zbroje z Break HP Limit i Ribbon, bronie z Break Damage Limit

Techniki specjalne:

- Obliteration - silny atak na wszystkich (tułów - pierwsza forma)
- Calamity - czar zakładający jednej postaci wszystkie anomalia (plus Curse) oraz Breaki (prawa ręka)

Mighty Guard - odpowiednik techniki Kimahriego (prawa ręka)

Tera-Graviton - czar zadający wszystkim obrażenia zależne od max ilosci HP

- Immolation - zadawanie Breakow oraz usunięcie całości MP jednej postaci (tułów - druga forma)

Judgement Day - atak zabijający na miejscu wszystkie postacie (tułów - druga forma)

Strategia:

Aby w ogóle próbować walczyć z tym bossem, trzeba mieć parametry przynajmniej 3 postaci dopakowane na max, oczywiście poza Luck, który musi wynosić przynajmniej 120, bo inaczej nie da się trafić ręką. HP wystarczy ok. 40 tys. Armor wszystkich postaci walczących powinien wyglądać tak: Break HP Limit, Ribbon, Auto-Haste, Auto-Phoenix (na 1 oczywiście 99 Phoenix Down'ów w ekwipunku). Przyda się również 99 Healing Waters (można je okraść od Adamantoisa'a), parę Stamina Tonicow oraz trochę Mega-Elixir'ow (40 powinno wystarczyć), które zdobyć można bribe'ując Varuna za 1 120 000 gil (w zamian dostajemy 20 mega-elixir'ow).

Najlepszymi postaciami do walki z tym bossem są według mnie Tidus, Wakka i Kimahri. Przyda się również dopakowanie ich poskow Overdrive'a na max przed walką.

Na samym początku najlepiej rzucić Stamina Tonic, aby podwoić ilość HP naszych bohaterów. Następnie Wakką rzucamy Healing Water do końca pierwszej tury (czyli do pierwszego ruchu bossa), Kimahri natomiast od razu powinien rzucić Mighty Guard, a następnie razem z Tidusem walic Quick-Hit'em po łapach bossa. W następnej turze Wakka też powinien dołączyć do siekania. Oczywiście jeżeli paski Overdrive'a Tidus'a i Wakki są pełne, to trzeba je zużywać (Attack Reels i Blitz Ace) - najlepiej na rękach. Dobrze jest zacząć od lewej ręki, bo puszcza ona bardzo brzydki czar Tera-Graviton, który zabiera wszystkim około 3/4 ilości HP (z Mighty-Guard tylko 1/4), z kolei prawa ręka rzuca na całego Penance'a Mighty-Guard'a, który dodatkowo daje mu jeszcze dość konkretnego (45-95 tys. HP) Regena - oczywiście natychmiast trzeba rzucać Dispel'a (wystarczy na tułów). Poza tym prawa ręka posiada jeszcze czar Calamity dający (przy Ribbonie) aferze wszystkie Break'i oraz status Curse - postać, która dostała tym atakiem, jest z góry skazana na śmierć w następnej turze i najlepiej rzucać na nią Auto-Life'a. Dodatkowo ręce posiadają zwykły atak, który zabiera ok. 33 tys. HP (i zakłada Petrify, lecz Ribbon zabezpiecza przed tym).

Bardzo ważne jest siekanie rąk, gdy tylko się pojawią (boss je sobie odnawia), gdyż dzięki temu nie zdążą nas zaatakować, bo zginą, zanim nadejdzie ich tura. W tułów najlepiej walić w momencie, kiedy obie ręce są przez chwilę martwe. Tułów jednak też nie jest bezbronny, bo rzuca na wszystkich czar Obliteration, który zabiera ok. 22 tys. HP (z Mighty-Guard'em tylko ~10-12 tys.). Po tym ataku warta poświęcić jedną turę na rzucenie Healing Waters, a potem walić dalej.

Tym sposobem bezproblemowo rozwala się pierwsze wcielenie bossa - potem zrzuca on część tułowia odpowiedzialną za atak Obliteration i oczom naszym ukazuje się coś na kształt ogona skarpiana. Od tego momentu walka jest trudniejsza, ponieważ przeciwnik dysponuje teraz atakiem Immolation, który zżera całe MP oraz daje wszystkim Breaki gostkowi, którego zaatakuje (bo jest to na szczęście atak tylko na jednego zawodnika), zadaje również dość duży damage, ale Auto-Phoenix na zbrojach twoich teammate'ow nie da ci zginąć. Po tym ataku warta użyć sobie Mega-Elixira, najlepiej korzystając z umiejętności Quick Pockets, dzięki temu nie traci się tury. Żeby zaoszczędzić sobie trochę Mega-Elixir'ow, dobrze jest rzucać je dopiero, gdy dwóch zawodników straci MP (w sumie jest ta konieczne, by wygrać mając 40 sztuk w plecaku). Oczywiście cały czas trzeba zabijać ręce, nie można dawać im nawet jednej tury, bo inaczej może być bardzo źle. Gdy jednak coś nam się pochrzani i obie ręce będą całe, a jeszcze zdarzy się tak, że akurat będzie tura "tułowia", to wtedy możemy sobie obejrzeć najlepiej wyglądający atak w FFX - Judgement Day (atak ten wykonuje tylko gdy jest już w drugiej formie). Po nim można spokojnie zresetować kansalę, bo nawet gdy mieliśmy rzuconego Auto-Life'a, to i tak ręce się nami szybko zajmą (Tera-Graviton i po sprawie) lub spotkamy się z kolejnym Judgement Day'em i wtedy zginiemy, a więc trzeba pamiętać że ZABIJANIE RĄK TO PODSTAWA!!! :-) Na to chyba wszystkie wskazówki - grając według nich nikt nie powinien mieć problemu z wygraniem (chyba:)

EMERALD WEAPONS?

Sensacyjną informację otrzymałem od niejakiego Maćka Litewskiego, który otrzymuje, że w FFX można zdobyć (czy też raczej przetransformować) jeszcze mocniejsze bronie, niż Celestial Weapons! Na razie nie byłem w stanie tego sprawdzić, a ponieważ Maciek jeszcze nie przysłał stosownego zdjęcia/nagrania, dlatego Wam zastawiam potwierdzenie tego faktu. Nie będę tu oceniał wiarygodności tej informacji, choć nawet specjalistyczne serwisy internetowe o tym nie wspominają, tak więc jeśli ktoś będzie miał obiekcje, to niech swe pytania lub sługi wysyła na adres naughty_pingwin@hotmail.com



A ato przepis:

Warunki ich zdobycia są zawsze rozne (zależne od egzemplarza gry?), choc zazwyczaj należy:

- dopakować na max wszystkie parametry postaci (również Luck)
- zdobyć i odblokować wszystkie Celestial Weapons
- zakończyć wszystkie minigry
- zabić wszystkich mega-bossów (zarówno tych z Monster Areny, jak i Dark Aeons w wersji PAL)
- przy tym ani razu nie zginąć żadną z postaci, bo to od razu "kasuje"

Czasami może się zdarzyć, że zamiast tego należy dopakować do 99 poziomu wszystkich swoich graczy w druzynie Blitzballa, a dodatkowa wygrać wszystkie mecze nie tracąc w nich ani jednej bramki, a wszystko to, jak i powyższe, należy dokonać bez użycia ewentualnych kodów.

Po spełnieniu owych warunków wchodzimy do menu (Status), gdzie pod imieniem osoby będzie napisane WEAPONS POWER INCREASED TO LEGEND. Następnie udajemy się do pokoju operacji Mi'ihen i do statuy Lorda Mi'ihen - po jej zbadaniu pojawia się opcja "Do you want to change your celestial weapon to emerald?" - naciskamy YES i mamy tą broń!

Właściwosci Emerald Weapons

6 slotów ze zdolnosciami!

zdolnosc Immortality - ochrania przed każdą z anomalii (lepsza niż Ribbon) i nie pozwala na spadek HP poniżej 1

- zwiększona efektywnosc dotychczasowych technik (np. Double zmienia się na Triple)

- bronie te wyglądem przypominają PIERWSZE BRONIE zawodników, choć mają specjalne znaczki (np. piłka do blitzballa Wakki ma napis "undefeated")

GARNEK:)

Aby była jasna - "Garnka" w Cavern of Stolen Fayth zabic się nie da, chyba że za pomocą Zanmata Yojimba, ale i tak nie dostaniemy za niego doświadczenia, ani AP. Z walk z nim najlepiej uciekać, gdyż przedmioty, jakie dostajemy za trafianie w odpowiednie 'oka' nie są warte zachodu.

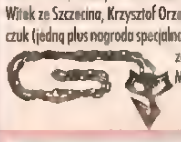
FINAL FANTASY 4

DEVELOPERS ROOM

Aby dostać się do owego sekretnego pomieszczenia, należy udać się do zamku Dwarfów. Z 1. piętra przechodzimy po schodach po prawej na 2., a tam za kolumną między dwoma sklepami znajduje się ukryte przejście, którym dochodzimy do Rolly-ka Pub. W prawym, dolnym rogu tego pomieszczenia znajduje się kolejne przejście i po paru krokach ciemnym korytarzem dochodzimy do celu. W Developers Room można pogadać i powalczyć z programistami oraz znaleźć unikalny przedmiot o nazwie SMUT. [info by Squall]

NAGRODY

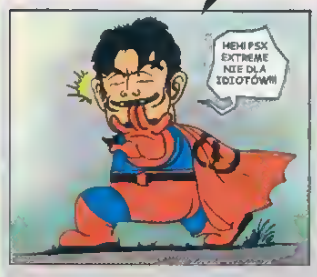
W tym miesiącu Memorki otrzymują: Łukasz Maciąg z Pruszkowa, Damian Jakimczuk z Dukli, Maciej Sowierszenko z Pisarzowic, Jacek Podgajny z Piły, Jarosław Witek ze Szczecina, Krzysztof Orzechowski z Poznania (dwie szt.), Łukasz Adamczuk (jedna plus nagroda specjalna), pada łyka Dawid Drużyński z Bydgoszczy, a zestaw biżuterii z FFX Marcin Woźniacki z Wrocławia.



OGŁOSZENIA

■ Powstała nowa strona o jrpg. Jej adres to www.jrpg-site.prv.pl. Poszukujemy gości do współpracy - mail songaku444@poczta.onet.pl.
Z przykrością zawiadamiam, że stronka http://jrpg.gcy-online.pl zakończyła działalność.

Listy - skrzynka



Zimna, okropne zimna, przerazający ziąb. Na szczęście w maim piecu pali się pełnym gwizdkiem, tatez kaloryfory grzeją równo, moła tego, spora część korespondencji przechodzi na następny numer grzewczy (PE#67). Otulony ciepłem, połąc fajkę za fajką, czytam Wasze wypociny, staram się zgłębic problemy, ale w niektorych przypadkach łapy mi opadają, a krawat (jaki krawat?) dęba staje. Pamiętajcie: nie mam w nadmiarze Memorek do PS2, nie mam niepotrzebnych gier, nie mam zamiaru potrząsać gornych przeszczepów Ścery, ani tym bardziej całowac jego porszywej gęby (buuueee!). Nie mam wreszcie pięciu lat i kręcanych zębów, i nie jestem taki głupi na jakiego wyglądam (..). Aha, dostaję od Was liczne głosy z prosbami a kalejne laski z targów. Robi się!!! W formie nagrody, wedle uznania będę Wam rozdawał owe laseczki, każdemu z osobna, hłehłe! (..) Matyw głowny przewijający się w bieżącej odsłonie "Listów", to grafika w grach wideo. A mowiąc ściślej - jej poziom merytoryczny a intensyfikacja wrażeń. Pewnikiem wpływ na jaki rozwoj sytuacji miał "List Miesiąca" z poprzedniego numeru PE. Cieszy mnie niezmiernie, iż wytworzyły się dwa skrajne obozy - entuzjasci miliardow polygonow i oldschoolowi zapolency, ktorym nie przeszkadzają "kwadratowe głowy") (..) Za dwa tygodnie pojawi się w kioskach PORADNIK nr 2, w ktorym znajdziecie wielką bazę kansalamaniaków - ZŁAP KONTAKT. Ja będę mogł Was lepiej namierzac, a Wy, mam nadzieję, wykorzystacie ją w słusznych celach (game porties, wymiana gier ?). (..) Pozdrawiam Michała Banię z Zabrza, ktory w odpowiedzi na maje apele dat podpisywania się w mailach (dokładny adres, upraszam również a stosowanie palskich znaków), podał takie szczegóły dot. swojej osoby, jak stan uzębienia oraz grupa krwi. Wow! (..) Uwaga, przypaminam, że rubryka "SMS POWER" została zawieszona - do odwołania. Nie silcie się zatem na wyszukane hasła spisywane ze ścian szaletaw! (..) Żegna się HIV-debilek, ca ma ciemny ryjek (kaniec z piciem...).

Kontakt: hiv@psxextreme.pl , tel. 0608 33 82 82 (voice only), a takze listy na odres Redakcji (z dopiskiem "LISTY HIV")

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

Hubert Hatłas z Poznania (upominek-combo)
Piotr Klimczuk ze Szczecinka (upominek-mate combo)
Marcin Mitręga z Rzeszowa (pad do konsoli PS2)
Rafał Tomaszewski z Żyrardowa (PE#25)

PRYWATA:

Gustave: a mnie... myśl co chcesz, w moim mieszkaniu chodzi o "turbodzisiu"... Aczkolwiek myśl się nawet najlepiej!
Krzyk Oryginał ??? - daj sobie spokój, dziecino.
Koneliety z Backsidów: nie napisałeś nic nowego ani tym bardziej interesującego na jakikolwiek wolkowany temat. Idź... sam wiesz.
Matt, Warszawa: Twoja zajawka nie jest adekwatnama. Standard polski k**** standard.
Maciej, Nakło: nawiety Gwiazdor się zachlał i urzadł kamasynow, na bys mu gitary nie zawracał.
Larwa, ???: no to odpowiedzmy!
Daniel, Gyale: wyszukane nie mi co... Buuuuenal!!!
Paweł Żary: muzyka to sakra wykombinowałeś nie... to same można było stworzyć kilka lat wstecz za czasów świetności PSX'a. Nie i mosz o los d*** zbite

DEBIL MIESIĄCA?

"[...] czel ludzie jestem waszym największym czytelnikiem dla tego że strasznie dużo piszecie o grach ale nic na muwicia (piszecia) o poradach dla młodzierzy (12-18 lat). Ja me 15 lat i strasznl lubie graci w gry (RPG) no własnie ale codo RPG to wasz dził jest troche zamały do takich glar 2 strony k#&! a co to ma być eRPeGle jest największą grą na ne świeće kurcze byście troche to rozbudowali choci o 2 strony, co? Apo drugie mam kilka pytani co do życi codziennego z bracimi (mojmi). 1 no to zaczynam od tego za muj brat tylk ciongnie mnie do grania w „Tekana 4" dlaczego? dlatego bo najlepiej prawie gram w domu co mam zrobić? SOS 2. czy potszebujeci jakąś osobe do dialu RPGie pszydem się tam serio wiem o RPG szpera w net tesz moge nawet w domu moge wiekim kolwiek diele tyle zeby był fajnie. Moge tesz coś dostarczać jakieś itemy [..]" ???, ???

Wielu Czytelników PE zrzuca mi, ze częstokroć okrzykuję bezpodstawnie biednych "artystów" tytułem "Debil Miesiąca". Hm, niechaj ten rzuci kamieniem pierwszy, kto jest bez winy... Dla podkreślenia dramaturgii, powyższy list puściłam w oryginalnej formie. A teraz na scenę spada kurtyna milczenia.

PO SZNURKU DO CELU

"[...] W zeszłym roku postanowiłem kupić Czamulę, bo juz miałem dość chodzania do "salonu", zaby zegrać w TEKKEN TAG T, a ze jestam fanatykiem - to chciałem go (TTT) mieć ne chacie (mam wszystkie TK, TK2, TK3, no i teraz TTT). Ale z kasą u mnie krucho. Postanowiłam więc, ze będę zbierać do upadłego. Kantowałem rodziców, zwłaszcza na cenach farb (chodzę do "plastyka"), ale nie tylko, chodziłem niby z kolezanką do kina (z jaką kolezanką? Gdzie?!), co rano zamiast śniadania prosiłem o kasę na jedzenie, to znów na picie (bo W-F) itp. Cały dzień chodziłem głodny, ale to szczegół, bo kasy było coraz więcej (nieco podupadłem na zdrowiu) (...) Gdy wyjechaliśmy na 2-dniową wycieczkę, całe kieszonkowe zostawiłem w domu (na wszelki wypadek, gdyby mnie kusiło), a przeżyłem, bo jedłem i zerowałem na kumplach - "na sępa" ( ) I tak minął rok - gier na PS2 dużo, a kasy wciąż brakowało. Byłem zdesperowany i chwytałem się wszystkiego: sprzedawałem gry (oprócz TEKKENów), robiłem rzeźby z gipsu... Wymyśliłem, że odszkodowanie mogłoby podciągnąć mój budzet. No to niby niechcący, podczas gry w siatkówkę ne W-F-ie, skacząc, podłożyłem ręce ścinającemu koledze (duzemu - uwierzcie - podnosi 120 na klatę), no to 4 palce prawej ręki... PRACH! - wygięły się w drugą stronę. Odszkodowanie poprawiło budzet.. (HIV tu następuje sena katastrof, w następstwie złamań i odszkodowań. hłehłe!) (...) Kupiłem upragnioną konsolę (...) i najlepszego TEKKEN TAG TOURNAMENT. Yeah, yeah, yeah!!! [..]"
Marcin Mitręga, Rzeszów

W życiu trzeba sobie jakoś radzić i szczerze mówiąc wolę kombinatorów (działających jednak zgodnie z literą prawa) niżli nieudaczników, którzy wszystko co potrafią to usiąść i płakać, że jest im niedobrze. Zapał i determinacja w dążeniu do celu to podstawa. Zyjemy w na tyle ciężkich czasach, tż zdobycie funduszy na zakup nowej konsoli wiąze się dla większości Graczy z wyrzeczeniem innych przyjemności dnie powszednlego (np. śniadanie hłehłe!). Ne szczęście, radość jest później niewymierna (in plus) do cierpiętnictwa, wypas, tak po prostu. Człowiek jest istotą, ktora cieszy się na swój sposób z każdego małego sukcesu. A jesli dla zapalonego Gracza kupno wysnionej konsoli nie jest sukcesem, to co jest sukcesem? Dlatego własnie, Marcinie, postanowiłem uhonorować Twój list padam do PS2 - teraz będziesz mógł szarpać z kolezanką (hłehłe!) w domu, zamiast szorować z nią do kina na wyimaginowane filmy, ew. z kolesiem, który "wyciska 120 na klatę" ( ) PS. Dzięki za prezencik - piękna bombka stroi redakcyjną kanciapę ( ) PS2. Wciąż nie masz TK4. Co teraz połamiesz?

LIST MIESIĄCA

Nagroda: "upominek-combo"

PRZYSZŁOŚCIOWY ROZŁAM

"[...] Od dłuższego okresu czasu, ne łamach PSX EXTREME obserwuję utyskiwania Czytelników oraz zg(Red.)ów na temat poziomu prezentowanego przez obecnie pojawiające się na rynku gry wideo. Jako osobnik posiadający własne przemyślenia (oceń sam czy słuszne), postanowiłem się nimi podzielić. Wszyscy w Wigilię dzielą się opłatkiem, a ja dodatkowo mymi chorymi imaginacjami.. Smacznego ( ) Na początek chciałem kilka słów poświęcić tzw. branży rozrywkowej, do której przemysł konsolowo-growy niewątpliwie należy. I tak w skład wyzej wymienionej branzy rozrywkowej wchodzą (oprócz gier) literatura, muzyka oraz film. Pomiędzy nimi mozemy zaobserwować bardzo duze podobieństwo. Dotyczy ono sfery odbiorcow. Zarówno o czytelnikach, słuchaczach, jak i widzach możemy powiedzieć, że jedni oczekują prostej rozrywki, inni wymagają czegoś więcej. W ślad za zapotrzebowaniem idą producenci, którzy dostarczają rozrywki łatwej i przyjemnej (sena Harlequin, amerykańskie filmy klasy B, muzyka pop), jak i tej wymagającej (np. proza iberoamerykańska, filmy Kieślowskiego, jazz). Bron Boze nie neguję tutaj postawy miłośników Britney, Shakiry, czytelników Ludluma i Daniel Steal, koneserow cyklu "zabili go i uciekł". Nie zachwycam się takze nad gustem odbiorców muzyki klasycznej, czytelników Wiktora Hugo, widzów kina rumuńskiego,) W końcu to rzecz gustu. Jeden woli wino, drugi żyto, jak to kiedyś ktos wykrzyczał. Staram się tylko zaznieczyć ten wyraźny podział. Oczywiście grupa pierwsza jest najliczniejszą, i to na niej wielcy tego świata trzepią kasiurę ze aż miło. To dominujący sektor rynku. Na nim działają wielkie korporacje, które dostarczają rozrywki. Kręgiem odbiorców o mniejszym znaczeniu są pasjonaci i miłośnicy, ktorych opisałem na drugim miejscu. Mam nadzieję, ze ten podział jest jasny dla kazdego.

OK, teraz czas przejść na połetko branzy, którą jesteśmy wszyscy zywo zainteresowani. Otóż, wedle moich przemyśleń, w sektorze gier kiedyś tez musi dojść do takiego rozłamu. Ba, ten podział juz trochę istnieje, no bo czym nazwiemy propagowaną na łamach PE tzw. "scenę"? Toz to czystej krwi zapaleńcy, którzy w garazach coś tam sobie dłubią. Przekuwają swe wizje w postać cyfrowego kodu. Czy zatem zjawisko dwubiegunowości rynku gier wideo nabierze realnych kształtów? Mam taką nadzieję. W końcu część Graczy zniechęconych polityką wydawniczą wielkich koncernów, może zapragnąć czegoś nowego, co nie będzie tylko taką samą nozwą z ewentualnie zmieniającą się cyferką na koncu tytułu. Jestem pewien, ze rynek niezalezny, nie nastawiony tylko na zysk płynący ze sprzedaży, mógłby zaistnieć. Brzmi to bardzo różowo. Ale czy tak się stanie? Problemem są niewątpliwie koszty. Muzyk od biedy moze nagrać hit w garazu, film teki jak "Blair Witch Project" pokazuje, że domowymi sposobami można wyprodukować przebój. O literaturze nawet nie wspominam: kawa, fajki, papier i ołówek to chyba koszty "wliczone w zycie". Oczywiście, trzeba w kazdym z powyższych przypadkow TALENTU. A jak to wygląda w przypadku gier? No, tu do stworzenia hitu potrzeba oprócz właśnie talentu: góry pieniędzy. Ceny devkitow szaleją w granicach kilkudziesięciu tysięcy $. Czy słyszeliście o jakiejs nejnowszej produkcji, ze powstała w domu? No nie, bo dzis waznym aspektem jest grafika, która - wiedomo - musi spełniać surowe wymogi Unii Europejskiej. Raczej w garażu się takiej nie osiągnie. Ratunek widzę jedynie w a) rozwoju techniki, tak aby można było łatwym (i tańszym) sposobem projektowac gry, b) w instytucji mecenatu. Taki "sponsoring". Powiedzmy, ze mozni przemysłu gier (niejacy Hideo K., Yu S., czy Shigeru M.) zechcą wyłapać młodych gniewnych i umożliwić im tworczą, ambitną działalność. Szeroke promocja swym nazwiskiem ne pewno byłaby pomocna i mogłaby otworzyć kilka drzwi w firmach developerskich.

Mam nadzieję, ze mym tekstem wniosłem coś nowego. Jak nie, to miło mi było wziąć udział w akcji "podaruj HIV'owi trochę ciepła w kaloryferach". Musisz tylko wydrukować moje wypociny. Ewentualnie mozesz sobie tyłek podetrzeć, ale bacz, aby sobie go nie porysować [.]" Hubert Hatłas, Poznań

HIV: *Super, w sumie nie mam nic do roboty, bowiem problem nakreśliłeś wystarczająco wyraźnie. Ustosunkuję się jedynie do instytucji mecenatu. Z tego co wiem, łowcy talentów działają na najwyższych obrotach, rekrutując młodych gniewnych do firm developerskich. Niestety, szpony komercji opletają ich w okamgnieniu - taki świat. Żeden koleś z jajami nie będzie ślęczał nad kodem gry-hitu za "dziękuję". Mam nadzieję, ze Czytelnicy wypowiedzą się w tym temacie - czekam na listy (...) Hubert, nagroda "upominek-combo" już do Ciebie wędruje.*

DINOZAUR

Nagroda: "upominek-mate combo"

"[..] Siema HIV! Należę do wymierającego gatunku (mój rocznik już zaczyna się wykruszać), nielicznej grupy ludzi, którzy czytają Wasza pisemko od 1. numeru. Mimo iz "w grach" siedzę od dłuższego czasu niż większość z tych, którzy Was czytają. Mimo to, nigdy nie napisałem żadnego listu do gazety. Jesteście pierwsi - poczytajcie to sobie ne plus. Dlaczego daję wyciągać co miesiąc kasę z mojej kieszeni? No cóż, jestem Graczem, zresztą nie za bogatym, a chcąc być na bieżąco trzeba wiedzieć co nowego wychodzi, co jest dobre, a Wasze gusta są takie jak moje, nie licząc gier RPG (...) Jeśli chodzi o wybór konsoli, to dokonałem go przed pierwszym numerem PE: kupiłem PSX'a, za piętnaście baniek, ale PS2 kupiłem dzięki Wam. Żebyście wiedzieli co zrobiła moja zona, zebym się "odzalezni!" od konsol: kupiła mi paceta. Ludzie!!! Trzydzieści baniek i żadnych fajnych gier; no, dobra, dwie MAX PAYNE i MOH. I co? Po trzech miechach udało mi się spylić go za taką samą kasę. Miałem fart, no nie? Za dwa dni kupiłem PS2, zonka była trochę zła, ale cóż. Walcząc z przeciwnościami losu, dalej mam PS2 (juz drugą, bo pierwsza padła), i proszę - przestańcie pie***yć o tym, ze inne konsole są lepsze od niej i co z tego? Tylko dlatego, że posiedam Porsche 911 nie obliguje mnie do słuchania, że 924 jest lepsze. Zaczynam odnosić wrażenie, ze nie

jesteście całkiem obiektywni, czyżby Bill Wam pomachał kapustą przed ryjkami? Nie siejcie fermentu w umysłach małolatów, że to co z trudem wywalczył u rodziców zaczyna po miesiącu czy dwóch być czymś gorszym, bo inna cudo ma lepszą grafę. Trzymajcie w łapach pada od X-a? Porażka, ledwie to to wyszło, a juz są przejściówki do padów od PS2. Nie myślcie, że jestem szowinistą, ale niech się młodzież nacieszy tym, co ma, dłużej niż między świętami. Przed Wami jeszcze długa przyszłość (kurde, skąd ja to wiem?), ale nie dlatego, że piszecie o konsolach, tylko dlatego, że piszecie o grach. Panowie, nie oceniajcie gier przez pryzmat konsol. Róbcie to przez pryzmat gier, które wyszły wcześniej. (...) Myślę że będę dalej dawał Wam zarabiać na kieliszek chleba, chyba że zmienicie nazwę na X-boxextrema, lub czymś innym mnie wkurzycie. [...]"

Piotr Klimczuk, Szczecinek

Stary koniu z gatunku będącym na wyginięciu... nie załamuj się, nie daj powodu do zadowolenia robakom! Bierz przykład z nas - cieszymy się, iż przełamałes lody i mimo zaawansowanego wieku, zebrałeś się co by naskrobać list do Redakcji PE właśnie. (...) Inwestycje w PSX-a ja dobrze liczę w '97, byle jak najbardziej udane, nieprawdaż? Wtedy właśnie narodził się kult PlayStadion w Polsce i po dziś dzień egzystuje. Nie miej nam jednak za złe, iż - mimo że maszynkom SONY zawdzięczamy tak wiele - od owego kultu nieco się odcinamy. Zresztą niezgrabnie się wyraziłem, postaram się poprawić. Nie miej nam za złe, że potrafimy dostrzec inne platformy, która na rynku konkurują. Ot, posługując się porównaniem przez Ciebie wyszukanym, skoro mamy Porsche 911, wcale nie uważamy, że 924 nie może być lepsze. Innymi słowy, nie licząc osobników o skrajnych poglądach (zwanowene ekipa PSX EXTREME może i jest zwanowana, ale w gry lubi szarpać wszelakie, skoro uważam, ze SPLINTER CELL (X) zjada na śniadanie MGS2 (PS2), a tak właśnie uważam (Tom Clancy ma łeb nie od parady, zapraszam do zapoznanie się z treścią stosownej notki autorstwa Kosa) to śmiało o tym piszę, nawet mając świadomość, iż jest to niepopularna opinia (klapki z oczu, ale już!!!). (...) Tak czy inaczej, dostajesz w nagrodę (za co? Hm, za uczciwość bo wazeliny mam juz dosyć) zestaw "upominek-mate combo" który powinien Ci umilić żywot Gracza poczciwego. Czekam na kolejne listy.

ROZCZAROWANY

"[...] Czy jest jakaś gra, która dostałaby w Waszym magazynie ocenę "10"? Bo jak czytałem recenzję GTA VC to myślałem, ze się dycha sypnie, a tu "9+" [..]"

Menel, SMS

Wszystko się może zdarzyć, przyjacielu. Aczkolwiek z założenia nie rzucamy "dziesiątkami" ne prawo i lewo, ot co.

RING

"[...] Do wszystkich nałogowych Graczy nie widzących świata poza graniem UPADNIJCIE NA TWARZ! Gry to nie wszystko! Pomyślcie o przyszłości, o tym że tak naprawdę to nie chcecie być głupimi dresami kradnącymi kurtki. A miłość życia? Naprawdę uważacie, ze gry są sensem Waszej egzystencji? Ja spartaczyłem sprawę z jedną cudowną Olgą - i wiecie co? PIF-PAF albo stanę na głowie, żeby tego... i w ogóle chciała spojrzeć na mnie. Ściera, Ty mlocie! Ze niby mamy się nauczyć kłamać, gdy dziewczyna nas zapyta co jest ważniejsze? TO OCZYWISTE, ZE DZIEWCZYNA!!! A tak seno-seno, to przekonasz się o tym dopiero gdy ją stracisz. Moja rada, otwórzcie oczy, bo kiedyś możecie pożałować. [...]"

Bartosz, Szczecin

"[...] Chciałbym wypowiedzieć się w bardzo ważnej sprawie. Mianowicie chodzi mi o ostatnie wypowiedzi ludzie, którzy namawiają innych by rzucali gry i zajmowali się czymś innym. Dla mnie takie wypowiedzi są całkowicie bezsensowne, ponieważ granie pozwala nam zapomnieć o trudach codziennego życia i jest miłym sposobem rozrywki. To dzięki grom rozwijamy swoje możliwości manualne oraz logicznego myślenia. Niektórzy dzięki grom znajdują nowe hobby jak tworzenie małych



Mikołaj-Heihachi - wizja Marcina Mitręgi. Szkoda, że Gwiazdka przeszła już do historii

gierek czy pisanie o nich. Na przykład ja dzięki grom znalazłem swoje hobby, powiem nawet więcej znalazłem dzięki grom coś, co chciałbym robić w przyszłości. To właśnie dzięki grom odkryłem, ze potrafię pisać (moje możliwości mogliście obserwować w dekalogu gracza). Teraz jestem naczelnym kącika o grach w jednym z największych Polskich magów, do którego notabene piszę Devil. I jakoś sobie nie wyobrażam życia bez gier. To dzięki nim poznałem wielu wspaniałych ludzi. I dla mnie gry są o wiele lepszym hobby niż bicie ludzie czy łażenie bez sensu po mieście. Dlatego apeluję do ludzie by grali, oczywiście bez przesady, bo wiadomo, ze czasami trzeba się pouczyć. Ponieważ wiadomo, że o wiele lepiej się gra wtedy, gdy się wie, ze ma się za co grać i gdy będziecie się uczyć, to może do czegoś dojdziecie i będziecie mieli kasę na wszystkie dostępne na rynku konsole. Jednak z tą nauką nie przesadzajcie. Ludzie, grajcie! [...]"

Caleb, Zgłobień

HIV. Spotkałem się opiniami, jakobym to był totalnie porąbany z tego tytułu, iż w miesięczniku stricte growym namawiam ludzi, aby wrzucali na luz i olewali granie (znaczy się promuję ideę, iż od czasu do czasu warto wyjść z kojca i udać się na spacer, powłóczyć po sklepach itp.) Paradoks? Może i tak, jednak wg mnie każde hobby powinno mieć swoje granice, poza tym szczerze nie kumam ludzi, którzy interesują się w życiu tylko i wyłącznie jedną dziedziną. Gdybym stanął przed wyborem: miłość albo konsola, to bez wahania wybrałbym... miłość, hihihi! Może jestem postrzegany przez niektórych jako twardziel, który płacze na "Tylenolu", ale szczerze powiedziawszy - weli mnie to.

TERROR

"[...] Stary bije mnie za to, że gram. HIV, pomocy! [...]"

TutuS, SMS

Trudny to orzech do zgryzienia, doprawdy. Bije Cię bez powodu? A to źle. Jeśli ojcu grasz na nerwach, to nie dziwi nic - należy Ci się. Przekaz ojcu, aby przyłożył Ci ode mnie, a ostro!

TANI JABOL...

"[...] Ostatnio jadę autobusem, patrzę na billboard z reklamą kompa w supermarkecie **** Byłem tam kilka dni temu i... wiesz co? Sprzedają za 1500 zł nieźle dopasione PieCe. Sam juz nie wiem, co robić: kupić sobie Xboxa, czy raczej plecę, bo PS2 już mam od dawna. [...]"

Jarek, Zabrze

Tanie wino jest dobre, bo jest dobre i tanie - tak głosi pewna żulerska maksyma (hi Dziadu, opoju nie potrafiący oballić trzech piw, aby się później nie zataczać!). Przytoczyłem ją dlatego iż widzę wyraźne korelację pomiędzy rzeczonym trunkiem a kompem z supermarketu: oba produkty są "dobre i tanie" tak przynajmniej wydaje się nabywcom, bowiem twórcy sloganów (w obu przypadkach) z pewnością sami nie wierzą w ich treść. Zejdź na ziemię i zastanów się, jak takiemu supermarketowi udaje się zbić cenę komputera? To proste: ładuje się w obudowę kiszkowate bebechy - korzystając ze stosunkowo słabych komponentów, nie rewelacyjnych (żeby nie powiedzieć tandetnych). Taki piec to polonez wśród samochodów: duży, wygodny, ma książkę gwarancyjną... ale depę ma żadną, po pewnym czasie zaczyna się psuć (bez wyraźnego powodu), no i progi gnią/odpadają. To tyle w tamacie luźnego porównania peceta z supermarketu z "poldkiem". A jeśli przyjąc, ze jesteś Graczem, który preferuje tytuły konsolowe (ze się tak wyrażę), czyli wyścigi, platformery, bijatyki itp., to wybór "Xbox czy PC?" wydaje mi się być oczywisty.

OBLICZENIA

"[...] Zauważyłeś, iż takie GCN ukazało się na rynku w 2001 r., N64 w 1996, SNES w 1990 a NES w 1887 r.? Co rok termin jest krótszy. Niedługo konsole będą wychodziły co roku, jak gry. Obym się mylił. Taki Xbox - 2001 r., a w 2005 juz ma być X2 - to już tylko 4 lata. Boze, miej nas w opiece [..]"

Twix, Stargard



Boga w to nie mieszaj, i tak jest wystarczająco zapracowany;) Ale nieźle kombinujesz. Dlatego dostajesz łasaczkę, z dedykacją - specjał for ju, hihihi!

COMMERCIAL BREAK

"[...] Jaki Fenix jest - każdy widzi. To mały człowieczek, który za środowisko naturalne przyjął PeCety, najszybciej ze zg(Red.)ów się ożenił (pozdrowienia dla Marzenki...), najbardziej zwinnie przebiera małymi nóżkami dzierząc dzielnie w dłoniach kapownik. Co ma jednak wspólnego postawa Fenixa i mój list? Otóż, dzięki temu osobnikowi, z czasem powstaje gazeta, jej strona internetowa www.psxextreme.pl a wraz z nią link o dużo mówiącej nazwie

NAPISZ DO ŚW. MIKOŁAJA !!!

Ho-ho-ho! Nie wierzycie w moje istnienie? Niedobrze, powtarzam, niedobrze... Kartek dostałem od Was zeledwie kilkanaście, toteż ich autorzy mieli spore szanse na nagrody. Szkoda, że nie zainteresowaliście się, oj szkoda. Jak tak dalej pójdzie, to na zasłużoną emeryturę udam się nie później jak za 100 lat, ho-ho-ho! **[Św. Mikołej]**

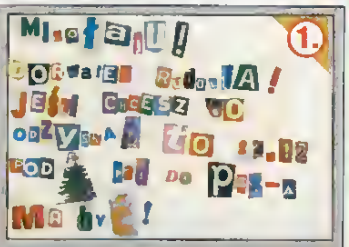
Oto lista nagrodzonych (Dual Shockami):

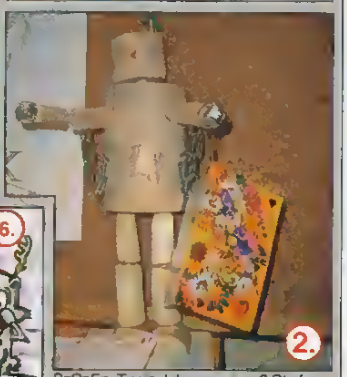
I m-ce **Michał Ogiński z Olsztyna** (przez moment poczuliśmy się jak w "ukrytej kamerze".)
II m-ce **SzOpEn** (Twojemu Mokujinowi nogi urwało, no i juz nie może się rozmnażać.)
III m-ce **Damian Sadziek z Piotrkowa Tryb.** (stary, Twoja kartka została komisyjnie rozwalona na poczcie, prawdopodobnie pracownicy dopatrzyli się bomby w świecącym mechanizmie Twojego autorstwa! Cool!!!)

Wyróżnienie. Nagroda pocieszenia: Petryk Szlenk z Sosnowca
Wyróżnienie. Nagroda-sława: Marta Wiśniewska z Warszawy
Wyróżnienie. Nagroda-sława: Krzysztof Gorkowski

PS (od Redakcji PE). Oto wybrane fragmenty listu motywacyjnego, jaki nadesłał nam Damian N. z Rudy Śląskiej.

*"Mój tata trochę zna się na sprawach związanych z kanalizacją (to nie znaczy, że chodzi po kanałach, no chyba że telewizyjnych). Ostatnio były małe problemy ze sr*czem. Staremu, biednemu sr*czowi z szeroką i siwą od starości deską klozetową 'skopcia się' pompa. Tata próbował coś zrobić, ale co wspólnego ma kanalizacja z naszym biednym, schorowanym sr*czem? Ojciec nie chce dzwonić po zwykłych fachowców, bo twierdzi, ze jak on nie potrafi, to żaden zwykły człowiek tego nie naprawi. Dlatego piszę do Ciebie, kochany Św. Mikołaju, ponieważ wiem, że Twój renifer Rudolf (który leży w Leponii pod żłobem, przeżuwając siano i śpiewając techno) jest świetnym fachowcem w tych klockach i wierzę, że na 24 przyjedzie do nas i przedłuży (nieznacznie) życia naszego kochanego sr*dła. Byłbym bardzo wdzięczny, a w zapłatę dam mu płytkę techno."*





SzOpEn: Ty się dobrze czujesz? Oto fragment Twojej instrukcji obsługi: "Głowę nakłada się na szyję, nie na łokieć. Prawa ręka różni się od lewej, więc przyuważcie."



Xbox ankieta

HIV W poprzednim miesiącu, na łamach Grupy Dyskusyjnej PSX EXTREME (GDPE) założyłem temat. "Jaki jest Twój stosunek do Xboxa?" - z naciskiem na to, jak dynamicznie się on rozwijał. Zapraszam Wes do zapoznania się z wybranymi opiniami grupowiczów, bez zbędnych komentarzy. (...) Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki oraz cięcia wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiektywnych. Dzięki za "aktywność".)

"[...] Doskonały przykład na to, w jak szybkim tempie rozwija się platforma do niedawna postrzegana jako "wróg publiczny numer jeden" (...) Wniosek jest jeden: tylko i wyłącznie gry mogą stanowić o tym, jaki będzie stosunek użytkowników do konsoli [...]" Słok na zimę

"[...] Początkowo byłem nastawiony bardzo krytycznie do Xboxa (głównie ze względu na firmę, która go produkuje, której bardzo, ale to bardzo nie ufam). Jak się okazało, Xbox ma bardzo duży potencjał, zarówno pod względem wychodzących na niego gier jak i samej mocy obrabiania grafiki. Na razie nie zginie - siepacze Billa już zadbają o kluczowe firmy developerskie i intratne umowy, wszystko w duchu "uczciwej" konkurencji i przede wszystkim - z pozytkiem dla Graczy. Mam jednak cichą nadzieję, że padnie w miarę szybko i będę mógł go kupić po niższej cenie;) [...]' Mq

"[...] Brechtałem, i do dziś mi się to zdarza, z pecetowych bebechów, ale jak widać było to bardzo dobra posunięcie Billa (zwłaszcza dla wszelkich domorosłych programistów i ludzi bawiących się w emulację). Obecne gry na X-a są więcej niż smakowite, a przecież zapowiedzi jest od groma, o technicznej stronie i interesującym sposobie wykorzystywania HDD nie wspominając. (...) Nie ukrywam, że duży wpływ na zmianę mojego nastawienia miało obczajenie sprzętu w akcji [...]" CzarnY

"[...] Gdyby było mnie stać - kupiłbym X-a i jarał się takimi tytułami, jak SPLINTER CELL, HALO, DOA3, SHENMUE 3 (w przyszłości), i innymi zapowiadającymi się BOSKO tytułami (...) Osobiście nie miałem przyjemności pograna na Xboxie, ale mam nadzieję to nadrobić [...]" Kriseh

"[...] Do X-a z początku byłem nastawiony negatywnie, jednak kiedy wszystkie zapowiedzi się zmaterializowały, a scena wciąż donosiła o nowych osiągnięciach, pomyślałem, że ta konsola może być bardzo dobrym rywalem dla PS2. (...) Gdybym miał wybór: PS2 albo X, bez zastanowienia brałbym X-a. [...]" Falow

"[...] Na początku myślałem, że Xbox to komp na którym polecą gierki bez potrzeby instalowania. Pomyślałem, że go sobie odpuszczę, i tak jak większość naszego growego społeczeństwa zacząłem na niego bluzgać. Jednak gdy wyszedł HALO czy WRECKLESS - otworzyły mi się oczy! Niestety, było już za późno, mam PS2. Dokonałem wyboru. Ale w tej chwili nie wiem, czy słusznego. Myślę, że na dziś dzień Xbox jest konsolą z większym potencjałem (tak sprzętowym, jak i growym) od PS2. Teraz zostaje mi tylko oglądać te piękniutkie screeny ze SPLINTER CELL w PE!!! Chlip, chlip [...]" Wiluś

"Gry wprawdzie wyglądają rewelacyjnie i niczego (prawie) nie można im zarzucić, ale "pudełeczko" to nie posiada tak ważnego dla wszystkich klimeciku. Za bardzo mi to wszystko pieca przypomina, poza tym na platformie nie ma TEKKENa, więc u mnie z góry jest skreślona! Yhyhy! [...]" MTL

"[...] Byłem nastawiony pozytywnie do konsoli Thebita, bo liczyłem na masę ekstra gier. Niestety, gierki na inne platformy bardziej mi pasują. Ale nie to przeszkadziło, że jestem krytycznie nastawiony do X-a. Wkurza mnie, że polski oddział MICROSOFT ma Graczy w d**** Niektórym to nie przeszkadza, bo mają same piraty, ale jest w Polsce bardzo spora liczba ludzi, którzy kupiliby konsolę za 1000 zł i do tego oryginalne gierki. (...) Dopóki nie będę mógł kupić X-a w porządnym sklepie RTV i nie będę miał w ręku gwarancji w oficjalnym polskim serwisie, to kładę lachę na X-pudło [...]" Akuma

"[...] Jestem zakochany w Xboxie! Od początku wierzyłem w ten kawałek plastiku, jednak ostatnio stałem się najszczęśliwszym konsolomaniakiem-kombinatorem na świecie:) Xbox przestał być już konsolą i stał się dla mnie przedmiotem równie ważnym, jak telewizor, radio czy komputer. W końcu otrzymaliśmy sprzęt wielofunkcyjny, który poza graniem daje masę innych możliwości: oglądanie filmów DivX, DVD, słuchanie mp3, emulatory, a liczba ciekawych rozwiązań wzrasta (...) Porzućcie obawy i dajcie się ponieść tej potędze:) [...]" Mazur^san

"[...] Jak dla mnie, X to bardzo dobra konsola o olbrzymim potencjale. Niewątpliwie posiada wiele świetnych tytułów (ale nie ma co ściemniać - PS2 nie przebije nigdy), jest Internet i HaDek. Nie lubię w niej za to wszechobecnej komercji - konsola została skonstruowana "po bilowemu". (...) Mam zamiar kupić ową machinę [...]" Miehoo

"[...] X to wporzo sprzęt, ale dla maniaka podziemia i tzw. sceny undergroundowej. To co kolesie wymyślają do kloca, to masakra - kapitalny pokaz ludzkiej inwencji i zaradności. [...] BsE

"[...] Mój stosunek do X-a na początku był negatywny (...) ale teraz Xbox zaczyna pokazywać swoją potęgę. Mówiąc krótko: jest to w chwili obecnej najlepsza technologicznie konsola, która powoli zaczyna mieć coraz więcej świetnych gier [...]" Roki52

"[...] Xbox ma świetną grafę. Nie będę ściemniał, że dla mnie grafa się nie liczy, bo są tytuły w których całą ich miodność buduje grafa i ogólne możliwości wynikające z powera konsoli. Na razie nie ma, niestety, potężnej biblioteki dobrych gier, ne dodatek nie ma żadnej gry za którą bym się strasznie ślinił. Jedynie SPLINTER CELL i HALO, ale żaden z gatunków reprezentowanych przez wymienione tytuły nie wciągnął mnie tak mocno, jak np. sena FF na PSX [...]" Roszi

"[...] Kiedyś tam obiło mi się o uszy, że MICROSOFT chce zrobić konsolkę. Powiedziałem sobie tak: "Niech se w d*** wsadzą ten syf z wieszającym się Windowsem". Takie zdanie miałem przez dość długi czas, aż pewnego pięknego, słonecznego dnia odwiedziłem internetowy serwis poświęcony grom i tam spotkałem listę wydawniczą gier na Xboxa. "O k****, muszę to mieć". Tuż po premierze europejskiej kupiłem X-a. W HALO PGR i DOA3 grałem przez 2 tygodnie niemal bez przerwy [...]" Sami

"[...] Xbox ma kopa - i to się liczy, a nie to, że Bill to ćwok (bo to ćwok). Choć na początku sam nie lubiłem X-a, to teraz myślę czy go nie kupić! [...]" Minimog

"[...] Jak nic wpienia mnie możliwość gry przez internet. Jeszcze trochę a gry będą oceniane pod tym właśnie kątem (jak na PC), zaś grywalność i dopracowanie zejdą na dalszy plan. Spójrzcie na rynek komputerowy. Tam develloperzy mają głęboko gdzieś ideę zapięcia swojej gry na ostatni guzik i skupiają się na dopracowaniu opcji Multiplayer. Po prostu wychodzą z założenia, że Gracz zafascynowany rozgrywką sieciową nie zauważy pewnych mankamentów gry [...]" Ceglash

"[...] Teksty typu "Xbox nie ma duszy, podobnie jak i gry" są wciąż na topie. I nie kroć bym się nie zapytał, czym różni się granie np. w TONY'ego 4 na X-ie od tego na PS2 - nikt nie raczy odpowiedzieć [...]" Easye

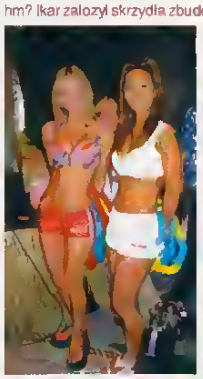
"chat". Jednakże miłe emerytki z pieskami jak i sam ojciec dyrektor, raczej nie mają tam czego szukać. Klimat panujący na czacie jest bardzo mętny, czasem wręcz przytłaczający, z powodu chorób psychicznych osób tam przebywających. Dzięki temu "okienkowi rozpusty w Windowsie", ludzie tam będący mogą wymownie wybluzgać kogo trzeba. Także dzięki niemu poznałem dwie zaje****e kobiety, które choć kochają Małysza (więc nie mam szans:) i uprawiają tajemne sztuki walki, to jednak możliwość korespondencji z nimi, przeżywania wspólnych chwil radości i smutku oraz rozmowa "na Żywca"-), powodują, że bezduszna maszyna jaką jest komputer, potrafi tchnąć w siebie pewną część ludzkiej duszy, przekazując w postaci zero-jedynkowej. Sonygirl, Amy - GORĄCE POZDROWIENIA!!! [...]" Met_Evan, Łęczyca

Wszystkich Czytelników PSX EXTREME, którzy mają dostęp do Internetu, serdecznie zapraszamy na nasz czat - spotkacie na nim bratnie dusze, a jak dobrze pójdzie, to nawet zg(Red)a można namierzyć. Ogólnie jest wesoło, wirtualny cenzor czuwa, a Fenix patrzy bacznie, niczym Wielki Brat (...) Przy okazji, zapraszamy do brania udziału w zażartych dyskusjach na naszym forum (stosowny link również na stronie www.psxextreme.pl).

PŁOMYCZEK SZCZĘŚCIA

"[...] Po długiej przerwie związanej z brakiem PSX EXTREME (aż 5miesięcy) chodziłem smętny, poruszałem się ślamazarnie, traciłem sens życia, jednym słowem starzałem się (zważywszy na to, że mam 17 lat:). W końcu nastał moment, kiedy zacząłem kupować znowu moją jedyną lekturę, którą czytam na tym naszym mikroświecie,) (...) Numer 64 na grudzień 2002, świeża okładka i zmieniona, lakierowana niczym nowy samochód wyjeżdżający z lakierni (na punkcie samochodów też mam bzika, spokalos HIV), smyram do domu, biorę się za czytanie. Jest godzina 17.30, siedzę na kibelku i czytam. Aż tu nagle boom, światło nie ma!!! Kuźwa mać!!! Podrywam się z kibla, starannie zacierając ślady po sobie, w dodatku robiłem to jeszcze po omacku:) Nie było prądu w całej dzielnicy, nawet nie mogłem włączyć kompa, TV - nic. Strasznie mi się nudziło. Po chwili pomyślałem: Zaraz przecież mam moje czasopismo. Zadowolony, przy świeczce zacząłem konsumować dalej i dalej, kartka po kartce, czytałem dosłownie wszystko, każdą literkę, reklamę, oglądałem każdy obrazek (trudno się dziwić, jak nie widziałem PE przez bite 5 miesięcy). Aż tu nagle... cosik czuję. Patrzę... strona mi się pali!!! Po ugaszeniu i próbie uratowania chociaż kawałku tekstu z gierki PES2, którą to najbardziej kocham, oczywiście całą serię, nie pozostało mi nic innego jak pozyczyć numer od kumpla i doczytać recenzję do końca. Co jak co, ale po nowy numer nie poszedłem, ponieważ kasa była przygotowana na następny nr, już 65 i w ten oto sposób stałem się świadkiem nieszczęścia, dobrze że domu nie podpaliłem. Płomień już lekko się unosił. Tak musiałem być przejęty czytaniem, że nawet po ujrzeniu Boga nic by mnie nie ruszyło,). [...]" Rychu, Bydgoszcz

Znasz zapewne opowieść o "Dedalu i Ikarze", hm? Ikar założył skrzydła zbudowane przez ojca. Skrzydła, która miały go przenieść nad oceanem do wolności. Skończył marnie, bowiem użył ich do beztroskiej przejażdżki, ale mniejsza o to. Tyle użył, że na moment wzniósł się ponad ludzkość. Mam nadzieję, że czytając PE i Ty choć przez chwilę czujesz się "ponad". Na rozgrzanie dostajesz ode mnie laseczki z targów (wyobraź sobie, że mówią coś do Ciebie).



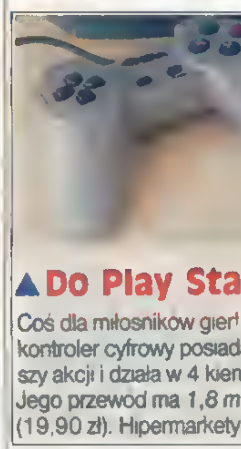
I PO SPRAWIE

"[...] Ostatnio szpilając w TEKKENa 3 spaczonym grę i wyszedłem za potrzebą. Wracam, a tu stary ciota mi w grę. Niby nic, ale sam każe mi ograniczać granie. Od czasu jak go przyłapałem na trzech podobnych akcjach, nie wyskakuje z takimi chełami. Stary, ale jary z niego gostek. [...] Mercin, ???

Zaproś ojca do wspólnego szarpania przez całą noc, np. z soboty na niedzielę. Odpal SILENTa, ew. drugiego RESIDENTa, zawczasu przygotuj piwo - począwszy od ranka dnia następnego będziesz miał w ojcu najlepszego kompana. Zapewniam, wszak patent to sprawdzony.

HARDCORE W MAJTY

"[...] Nie wiem czy to dobrze, czy źle, ale trochę kaszane, że grafa powoli zaczyna wyglądać jak na filmikach. W sumie to bardzo dobrze, ale nie ma już tego szoku, kiedyś chciało się widzieć wszystkie filmiki w np. FF8 - to była jazda, a teraz w sumie jakoś tego już nie odczuwam, trochę lipa, ale co zrobić (...) A propos mojego siostrzeńca (ma teraz 5 lat), to on jest większym hardcora'owcem ode mnie - około rok temu tak się strasznie zagrał, że nie miał czasu iść do kibla, wyskakiwać się i nalać w pory. Ale wtedy była polewka! [...]" Demok, ???



▲ Do Play Station

Coś dla miłośników gier! Ten tzw. kontroler cyfrowy posiada 8 klawiszy akcji i działa w 4 kierunkach. Jego przewód ma 1,8 m długości (19,90 zł). Hipermarkety „Geant".

Od lat Gracze narzekają, że grafika jest za cienka, że chcieliby fotorealistyczne gry wyścigowe, bijatyki niczym filmy z Jetem Li, a Ty co? Progres Ci nie odpowiada? Ciekawe, nieco na opak podchodzisz do rzeczy. Skoro tak bardzo nie podoba Ci się postęp, to spocznij na laurach i graj na PSX, N64, Saturnie, ew. GBA. Ale masz rację - je akurat męczyłem Stara, co by mi pokazywał wszystkie wstawki FMV i czary w FFVII, bo robiły na mnie kolosalne wrażenie. A np. G-POLICE - hu-hu (intro wyrwało mnie z kapciów)! (...) No tak, "polewka" musiała być nielicha. Pozdrów siostrzeńca, podsuwając mu przy okazji nocnik. A te!

WIRTUALNA GŁUPAWKA

"[...] "Końcówka", którą nazywacie też "głupawką", to temat, który często poruszacie na łamach PE. Uważam, że niezłe z Was cioty, skoro się nie wyrabiacie. Czy możecie opisać pokrótce, jak wygląda taka "końcówka"? Na pewno wielu Czytelników (ja na pewno) spróbuje na własnej skórze, jak to smakuje. [...]" Eustachy, Zielona Góra

Wyobraź sobie, że masz do napisania trzy recenzje, każda na dwie strony (ok. 6 tys. znaków razy 3, co daje wynik... 18 tys. znaków). Nic to, robotę trza wykonać, bowiem w razie

RODZYNY

"Jest super, jest super, więc o co ci chodzi...?" Muniek S. miał nosa, bowiem jego słowa jak ulał pasują do wybranych listów, jakie do mnie nadsyłacie. Z jednej strony cieszę się niezmiernie na owocną korespondencję (aż tak się nudzilibście przez Święta? Huh, taczka z listami to chyba lekka przesada, mości Panie i Panowie!), z drugiej jednak - niepokoi mnie fakt, iż albo ze dużo bakacie, albo Wasze skarpety niebezpiecznie śmierdzą, ew. kilkudziesięcioprocentowa wodeczka uczyniła spore spustoszenie wśród Waszych tzw. szarych komórek. N-joy! [hrv]

■ "A w WAWie na stadionie nową (rzecz jasna przerobioną) czarnulę łyknięmy tanio, i gierki tam docierają też szybciej niż do innych sklepów. (...) Mam parę dziwnych i fadnych goli w WE6 i PES2, ale boję się, że mi mi memorke zezrecie."
Kamson, Ząbki

■ "W tej chwili sam zastanawiam się nad sensem pisania tego maila, o napisze o waszym czacie, bo jest on wyjeb***ty tylko szkoda ze za przeklinanie wyrzucają, taki rodzaj wyjścia jest chyba ulubionym sposobem wyjścia dla wszystkich osób (no prawie wszystkich) nakląć na Katastera i papa." Riki25, e-mail

■ "Chciałbym też zapowiedzieć nieoficjalnie, ze uczę się programowania na DC i Saturna i w najbliższym czasie planuję stworzyć emu MS DOS-a z obsługą gier (yeah) i Nintendo 64 na DC." Michau, e-mail

niedotrzymania terminów drukarnie wydzieli pstryczka w nos wydawnictwu - Twemu chlebodawcy co z pewnością odbije się na kondycji finansowej firmy (więc...). Teraz najważniejsza część testu: wytrwaj do godziny 02:00 (najlepiej w nocy z piątku na sobotę - dodatkowym bodźcem wywołującym uczucie dyskomfortu niech będzie fakt, ze Twoi znajomi bawią się wyśmienicie w lokalu, co potwierdzają drogą SeSMS-ową) i w stanie 'przysypiającym zabierz się za pisanie recenzji. Na potrzeby testu skleć (komputer, brudnopis) recenzje trzech gier, które ostatnio katowałeś, a są w miarę nowe i nie znasz ich od podszewki. Gdy skończysz, połóż się spać (teoretyczne wysłałeś je do redakcji). Po ocknięciu się przeczytaj swoje teksty ze świadomością, ze w takiej właśnie formie trafią one na łamy gazety i nic, kompletnie nic już nie mozesz zmienić/dopisać/przeredagować. Aha, w ekstremalnych przypadkach może się okazać, za 'nad ranem' musisz się zjawić w siedzibie redakcji, aby ściągnąć shoty do recenzowanych gier... Shiva kiedyś nie wyrobił i na trasie Kraków-Katowice przysnął, w efekcie czego wylądował w szpitalu z podejrzeniem przetrącenia kręgosłupa w dwóch miejscach, a samochód na szrocie. Ot, 'lajcik'.

KRZYŻYK NA ???

"[...] Pragnę poruszyć bezsens istnienia "MOJE 3 GROSZE". Czasami mam wrażenie, ze to ten sam lecz okrojony tekst, e w wielu przypadkach ocena wystawiana przez zg(Red.)ów jest identyczna. (...) Jeszcze jedna sprawa: najbardziej w********cy w PE jesteście Wy - ciągle wywyższanie się, naśmiewanie z hord utomnych czytelników, to już zenada. Ostatni numer PE planuję rytualnie wy****ć w kosmos i ostatecznie postawić na Was krzyżyk. Nie wiem, po co ten list (i tak nie zostanie wydrukowany), ale po prostu nie mogłem wytrzymać. [...]" ???, ???

Tak się składa, że recenzja właściwa i "3 grosze" są tworzone niezależnie przez dwóch recenzentów, którzy nie widzą swoich tekstów (i ocen). Telepatia nie wchodzi w grę, a wyciąganie podobnych wniosków nie jest zakazane, nieprawdaż? (...) No i co - użyło? Jeśli tak, to podciągnij majtki, umyj ręce i połóż się spać. Dobranoc. (...) Szkoda, ze nie miałeś nawet tyle odwagi cywilnej, aby podpisać się choćby kswą. Zenada.

MOJA BLONDYNECZKO...

"[...] Doszłam do wniosku, iż nie ma już wiernych fanów PlayStation (no, może kilku) i nawet Wy ulegliście Bilkowi!!! Gdzie rozum, przecież nie liczą się ceny, tylko dusza konsoli, to, jakich wrażeń dostarcza granie na niej itd. (...) Najgorsze jest to, że pewnie mnie wyśmiejesz i tyle z tego wszystkiego będzie (. [...]" Ann, e-mail

Ann, sam nie wiem czemu, ale nie potrafię odeprzeć wrażenia, iż jesteś blondynką. Wiesz taką przysłowiową, z kawałów, która krzyczy aby "zewołać windę".

PROGRES

"[...] Witam. Pewnie mnie już znasz. Coś mnie jednak tchnęło, bym znów zaczął do Ciebie pisać. A właściwie nie coś, lecz ktoś. Dokładnie ci posłuszni producenci gier. Zacząłem sobie tak myśleć (nie śmiać się), ze te wszystkie problemy z wyborem właściwej konsoli, to tylko i wyłącznie ich wina. Ich oraz ich chorych ambicji. Bo tylko oni zapragnęli ekstra grafy, zarąbistych sprzętów itp. Wszystko zaczęło się od ulepszania komputerów domowych. Gdyby nie doszło nigdy do tego, to nadal galibyśmy na poczciwych Amstradach i nikomu by to nie przeszkadzało. Gry także byłyby postrzegane inaczej. Nikt by się o grafę czy sprzęt nie kłócił i wszystko byłoby piękne. Teraz walka firm konsolowych przeniosła się na szarych Graczy. Bo w sumie to tylko korzyść firm. My jesteśmy tylko dochodem kasy. Spory sprzętowe to nasz głupi wymysł i łatwo go uniknąć. [...]"
Mendrek, Mysłowice



Rysunek ten oddaje w dużej mierze przedświąteczne problemy wielu czytelników PE. Co kupić? PS2 czy Xboxa?

Szanuję tok Twojego rozumowania, aczkolwiek w tym temacie mam nieco inne poglądy. Jestem święcie przekonany, iż gry to jedynie pochodne, bądź co bądź rozległa i w sumie niezwykle dochodowa gałąź drzewa, która można by opatrzyć etykietą "postęp technologiczny". Ot, taki pecet. Czy został stworzony do gier? Nie. Pod koniec lat 90. zeszłego wieku (ależ to brzmi! Tak wyniośle, hehhe!) nastąpił nagły rozwój akceleratorów (procesory też wystrzeliły jak z procy), to i przemysł gier poszedł butnym krokiem naprzód. Konsole stanowią zupełnie inną bajkę. (...) Powiadasz, że jesteś zmuszony do wybierania coraz to nowych konsol? Olej sprawę, zasyp się w swoim pokoju i szarp na Amstradzie "Donkey Kong" czeka, "Ikari Warriors" i setki innych tytułów. Tylko jak tu grać w IW, mając świadomość, ze można kupić X-a i szarpnąć w SPLINTER CELL... A jednak - można. Zapewniam, z auto-czegoś tam,)!

NIE WARTO

"[...] Gry. Wiem, jak świetne jest to rozrywka, jak potrafi pochłonąć i jak szybko można się w niej zatracić lecz nim można jej się całkowicie poddać. Uważam, iż świat gier jest szczególnie zgubny dla ludzi z wielką wyobraźnią, dla ludzi którzy uwielbiają uciekać od szarości dnia codziennego w ciekawe, pełne przygód i żywych kolorów światy marzeń. Ja osobiście, częściej jestem w świecie marzeń aniżeli na jawie. A gry są najszybszą, najlepiej sprzedającą się zarazem - wydawałoby się - najlepszą ucieczką w kolorowy świat iluzji. Włączasz Playa i już jesteś w innym świecie, szary świat codzienności skurczył się i znikł, odchodząc w zapomnienie. Tak było w moim przypadku. [...]"
Maciej, Przemyśl

Jeśli jest mi źle, borykam się z problemami dnia powszedniego, pies sąsiada oskrel mojego buta...

Komix Korner



Bzzzzzz. Zimo lubi dzieci najbardziej na świecie? No to powinno się delikwentkę wsadzić do więzienia - toż to czysta pedofilia. Zresztą, Zimo to facet, w dodatku gruby i brodaty, chłodny gościu, prawdziwy Oziad Mroz. Kuna, co ja tutaj wypisuję? Od zimna całkiem zatrzymało się praca moich zwojów mózgowych. Wabec tego lepiej będzie, jeśli przejdę do konkretów. Jak powiedziałby Tyler Durden - 'You are not your Komix Korner'! [ktomaczas@wp.pl]

PRYWATA:

Karol Piechaczek alias Kaczka - komiks narysowany całkiem fajnie, ale następnym razem przeleć coś związanego z grami, bo PE to nie gazeta o graffiti;)

Szymon Kościelniak - kreska wporzo, ale popracuj nad kolorami. A nóż jest libowski, a nie łabuski.

Ascaroth - sorry, ale komiks jednak nie pójdzie do druku.

OPIS PRACY TOFEE:

Poznań rządzi! A ściślej rzecz biorąc, rządzi Bartek Mierzwa alias Tofee, zamieszkały we wspomnianym mieście. Oto przykład kamiksu, w którym nie mu się do czego przyczepic. Kreska jest prosta, doskanale "cartoonowa", dzięki czemu każdy, nawet chomik z kataraktą, zauważy, co przedstawiają kadry. Widac, ze Tofee zna się na rzeczy. Obrysowanie misia Kumy grubą linią tworzy wrażenie, iż postac jest bliżej widza niz tła. Natomiast cienkie linie, którymi narysowana samega "chłapka" (karekta, można niedźwiedzin nazwać "chłopek"? - Kleju) (karekta na potrzebę chwili - jak najbardziej,) nie rozbijają rysunku, w przeciwieństwie do sytuacji, gdyby użyta linii a tej samej grubaści, ca obrys. Świetnie ukazano grymasy twarzy i wkurzana gęba na dwóch pierwszych kadrach (zauważcie, że mimo podobieństwo, nie jest to jedna i ta sama mina), zdziwienie (swietny patent z całkowitą rezygnacją z rysowania ust) czy w końcu śmiech. Dodajmy do tego dobrze oddane gesty (np. narysowanie skrzyżowanych na piersi rąk to trudna sztuka) i będziemy mieli wspaniale pokazaną postać; uważam, ze rownie dobrze jak niedźwiedzia, Tofee narysowałby czławieka. Tło zostało przedstawione w optymalny sposób, doskanale współgra z prostotą kampozycji całości i sprowia, ze oka widza skupia się tylko na postaci Kumy. Kolory są jaskrawe i bardzo dobrze dobrane. Historyjka, choć z pozoru prosta, zmusza widza do włączenia wyobrazni. Choc autor pokazał nam tylko 4 kadry, to możemy się domyślić, co stało się z Heihachim. W dodatku tekst na ostatnim obrazku sparo nam mowi o jego obecnej kandycji, che che. Niezwykle spodobała mi się to, iż Tofee przy pomary tak oszczędnych środkow potrafił pokazac wcale głupią historię. Ta właśnie jest oznaką profesjonalizmu. Ogólnie jestem pod wielkim wrażeniem. Uwazam nawet, ze Tofee zrobił komiks, przy którym większość moich historyjek wymięka. Tak trzymac! Czekam na kolejne prace.

PS. Mówiłem już, że Poznań rządzi? Nie? No to mowię - Poznan rządzi, tej!



Nieustający konkurs na...

Najładniejszą kopertę

■ W ubiegłym miesiącu rubryka nie znalazła miejsca w "Listach", za co przepraszam. W zw. z powyższym narobiłem zaległości, które postanowiłem ugryźć w ten sposób: na ten numer odkopałem się z prac o charakterze ołówkowo-monochromatyczno-twarzowym, że tak, mało fachowo, to nazwę. Nie martwcie się, za miesiąc nadrobimy zaległości (pojdzie cała "inwazja Mario" jaką dostałem). A nagrodę w postaci pada w tym miesiącu posyłam do... do... [Ca K***? Pada? K*** w***i pie***ny ptaku] Marcina Szosta. Gratuluję (niezła kreska). [Ś]



Gasztych David, K...zierzyn-Kozle



Gasztych David, Kędzierzyn-Kozle



Korol Szadura



Marcin Szost, Tarun



Marcin Mitręga, Rzeszow



goląb narobił na parapet, na domiar złego gliniarz wziął łapówkę - włączam konsolę/MAME i cioram. Pewnie, czasami udaję się do pubu, ale nie zawsze mi to odpowiada, ew. fatalna kondycja finansowa na to nie pozwala. Gry wideo są świetne, gry wideo to totalny luz, który, niestety, słono kosztuje, gry wideo to medium pozwalające poczuć się Supermenem lub Hulkiem za pstryknięciem palców, gry wideo działają kojąco (z zamierzenia) na ból. Ale przedawkowanie grozi przykrymi następstwami - o tym również należy pamiętać. Bo kolorowy świat iluzji jest jak mydlana bańka. (...) Maciaju, co byś wrócił na ten moment z zaświatów, nagradzam Cię laseczką. Popatrz na nią przez chwilę.

OCENOWE MANTO

"[...] Czy nie sądzicie, że zbyt surowo oceniacie gry? W innych pismach sporo gier dostaje oceny "9" lub "90%", a u Was zdarza się to bardzo rzadko. Może się starzejecie i nie bawią Was już gry. [...]" Stan, ???

Nasze oceny mają spełniać określone zadanie, a nie łechtać czyjąś próżność. Skoro widzisz w naszej ocenialczce notę "9" - znaczy to, że gra jest SUPER, warta wydania nań kasy (przynajmniej w mniemaniu recenzenta). Dzięki takiemu zabiegowi (surowe postępowanie z grami, które zalewają rynek, szczególnie na Gwiazdkę) nie znajdujesz się w sytuacji, że nie wiesz co kupić, bo w swoim ulubionym miesięczniku widzisz same wysokie oceny. Zapamętaj raz na zawsze, że ocena "5" znaczy "gra średnia", "6" - "gra powyżej średniej" (ponadprzeciętna), "7" - "gra dobra", "8" - "gra bardzo dobra" (czyli 9/95% w innych pismach), "9" - "rewelka". Ocenę "10" zostawiamy dla gry (jakby ją nazwać, bo na pewno nie ideal/nej - takiej nie ma) rewelacyjnej i rewolucyjnej, która nasz zaszokuje czymś nowym, ew. czerpie ze znanych schematów, ale jest "wielka", stworzona z rozmachem, oraz - co najważniejsze - rajcownością poraża, wali w łeb niczym sztacheta z płotu nieopodal remizy. (...) Można powiedzieć, że jest wprost przeciwnie - gry nadal nas cholernie kręcą (niektórzy z nas grają kilkanaście a nawet 20 lat) i dlatego właśnie oceniamy je tak surowo. Odsiewamy ziarno od plewa...ot co.

PROBLEMATOR

"[...] (...) Chodzi mi o gry samochodowe, a szczególnie 2 tytuły: GT3 i NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2. Powiedz, ale tak szczerze, czy GT Cię nie męczy? Ten realizm, ten brak szaleństwa. NFS HP2 ma w sobie takie pokłady rajcowności, takie misje (różnorodne), a nie tylko grzebanie w samochodzie. Co wolisz robić: ścigać się z policją czy może jechać drogą bez możliwości stłuczki? (...) Zastanówcie się przy ocenianiu gier, co jest fajniejsze dla Graczy! [...]" Micgal, ???

Dobrze się czujesz, Micgal? Lubisz szukać dziury w całym, tak wnioskuję. Bo wydaje mi się to oczywiste, iż jeśli mam ochotę na bułkę, to kupuję bułkę, a jeśli ser żółty - napieram po ser żółty. Innymi słowy, jeśli mam ochotę pogrzebać w bebechach fur, skonfrontować swoje własne ustawienia z możliwościami fur prowadzonych przez komputerowych zawodników, czy wreszcie szarpnąć Viperem na trasie Laguna Seca, to bez namysłu odpalam GT3. A jeśli chcę poszaleć, wyzyć się itd., to zapodaję SHOX lub BURNOUT 2. Proste, nie? Jak rozmnażanie się (...) Gracz we najlepiej, co jest dla niego dobre. My tylko pomagamy mu w podjęciu wyboru, kierujemy na właściwe tory.

3D POŻERAJĄCE NOGI

"[...] Ostatnio dużo czytam o grafice w grach i zaczynam się niepokoić... O co chodzi? Otóż zauważam tendencję do oceniania gier przez pryzmat ich oprawy graficznej. Ja, jako oldschoolowy Gracz (C-64, Intel 286, 486...), nie rozumiem tej zajawki, i chyba nie chcę rozumieć (...). Jestem szczęśliwym posiadaczem PS2, a moją pierwszą grą było GTA3. Obecnie mam same oryginały. Kupując na aukcjach internetowych i korzystając z dobrodziejstw Świąt, urodzin itp. mam 10 gier (kupowanie małej liczby gier jest o tyle fajne, że trzeba szukać gier najlepszych z gatunku). Pomijając fakt, że czasu mam mało (matura) i częściej oglądam filmy DVD (które kolekcjonuję), niż gram, to wiem co się dzieje na rynku (w dużej mierze dzięki PSX EXTREME). Minione Święta zamknęły pewien cykl, gdyż dostałem GTA: VICE CITY. Wiacie - 10 gier, od GTA do GTA, czas podsumowań. Kiedy zaczynałem, odpaliłem po raz pierwszy konsolę i zrozumiałem, co jest takiego fazowego w niebieskiej diodzie, ale co najważniejsze - zobaczyłem grę. Byłem świeżo po GTA2, które sobie przypomniałem, więc myślałem, że umrę z radości. Jezu, ten koleś kręci rękami jak skręca - OOOHHH, MAAAANNN!!! Wraz z gremi napięcie rosło, nagle nastał FFX - Och, MY GOD! Ale teraz, wszystko mało paść, bo "GTA:VC ma oprawę słabszą od GTA3"? Nie wierzyłem - czepiają się. Cóż, pierwszy odruch, wyłączyć Trails, bo nie wiem o co chodzi. Drugi odruch - zapominam o grafice, bo przecież właśnie jadę motorem. Co za odkrywczość, a zarazem powrót do GTA ("jedynki"). Niesamowite. Do czego zmierzam? Grafika jest elementem, na który zwraca się uwagę przez pierwsze 10 min.

Najgorsze jest to, że teraz wszyscy są chciwi na polygony - mój hardcore'owy kumpel-PSX'owiec jest teraz 'rycerzem blachy' i twierdzi: "No, ja też nie myślałem o grafice za dużo, jak miałem PSX, ale jak zobaczyłem GeForce3 w akcji, to było super". Na pewno oprawa przyciągnęła Graczy do GTA3, ale to klimat ich tam wessał, więc może zostańmy przy rajcowności... [...]" PaNaZ, Łódź



Z nóg mnie ścięło i założyłem buty, sam nie wiem dlaczego (przecież siedzę we własnym dobrze oświetlonym pokoju) (...) Pozdrów "Rycerza Jedi" i podsuń mu pod nos te oto laseczki (terapia wstrząsowa dobrze mu zrobi, bo bredzi niczym w gorączce, agonalnych podrygach, delirycznym majaku).

"TWARDE" CHŁOPY

"[...] Cześć! Postanowiłam do Was napisać, bo... sama nie wiem, jak to ująć. Niewazne. Musicie wiedzieć, że stałam się fanką (choć to oczywiście zbyt górnolotne określenie) PE przez przypadek. Nie mam konsoli, za to namiętnie gra i czytuje Was mój kuzyn. I tak czytając u niego kilka numerów doszło do tego, że sama zaczęłam kupować magazyn. Trochę to głupio wygląda, bo mam 22 lata i koleżanki ze studiów dziwnie patrzyły, ale stwierdziłyśmy wspólnie, że skoro gry nas nie interesują, to obgadamy coś innego. Redaktorów mianowicie! (...) Mamy swoich faworytów - i nie myślcie, że oceniamy po zdjęciach, a bardziej po sposobie wypowiedzi i formułowania myśli. No... wygląd też obgadałyśmy! Zapewne czekacie teraz bym wymieniła jakieś ksywy, co? Nie tak prędko! Nie będę łaskotała Waszego męskiego ego - co to, to nie... Ujmę to inaczej. Postanowiłam, czytając PE, że na Gwiazdkę zakupie sobie którąś z konsol. Sama w to nie wierzę! Kuzyn usilnie namawia mnie na PS2, ja sama nie mogę się zdecydować. Czy jest szansa spotkać któregoś z Was i pogadać choćby na temat gier? Czy np. - nie ukrywam - nasz faworyt Shiva (jest boski.) nie zechciałby mnie przekonać do którejś z konsol? Brzmi głupio, ale ja mówię całkiem poważnie! Czy zgodziłby się na taką propozycję? I tu doszłam do sprawy, która nie daje mi spokoju. miesięcznik PE spodobał mi się głównie ze względu na klimat i całą otoczkę (Hyde Park) i brakuje mi informacji o redaktorach, ale jakichś "bliższych". Może było coś takiego w poprzednich numerach? A może czas coś takiego zrobić na łamach magazynu? Pozdrawiam gorąco! [...]" Patrycja, ???

Uffff, niektórym zg(Red)om zrobiło się gorąco. Proponuję Ci zatem, abyś napisała do interesujących Cię person małe (wg schematu ksywa@psxextreme.pl) - szansa na "randkę" zawsze istnieje, wszak większość z nas nie jest zonkisiami (m.in. Kali, Myszaq, a nawet wielbiony przez Was Shiva). Aha, Twoje koleżanki również mogą napisać. Cóż, nie ma to jak otworzyć się dla Czytelników (i Czytelniczek!!!). Hehhe! PE zawsze było, jest i będzie elastyczne, a jak trzeba - może być "twarde", nawet przez godzinę non stop. Ups.

PCHLI TARG



Sprzedam konsolę PS2 (przerobioną: AR2 v.2, mało używaną) + pad + kable + karta pamięci (oryg.) + kilka gier. Cena: 800 zł. Tel. (0-prefiks-91) 463 42 15, Jarek

Sprzedam konsolę PSX (przerobioną): SCPH-7502 + 25 gier + Dual Shock + 2x Memory Card + demo + prasa, stan dobry, pełnia rozkoszy. Cena: ok. 400 zł. Tel. 0505 46 38 55, Marek

Sprzedam oryg. gry na Xbox: WRECKLESS (w miarę.) i PROJECT GOTHAM. Cena za komplet 160 zł. Tel. (0-prefiks-75) 783 36 29, Mariusz

Sprzedam oryg. gry na PS2: HALF LIFE (60 zł), TEKKEN TAG 2 (50 zł), RIDGE RACER 5 (40 zł), oraz Action Replay 2 v.2 (70 zł). Kupię Dual Shocka 2. Tel. 0906 517 610

Sprzedam konsolę PSX (SCPH-7502), stan idealny + 12 oryg. gier (same hity) + 13 płyt demo + Dual Shock SONY + Memory Card SONY + akcesoria. Cena: ok. 500 zł. Tel. 0691 12 12 88

Kupię konsolę PS2. Cena: do 800 zł. Dobry stan. Tel. 0691 90 23 94

Kupię konsolę N64, najlepiej z oryginału. Tel. 0694 62 40 44

Kupię konsolę PSX lub PSOne (przerobione + Dual Shock, akcesoria, stan b. dobry). Cena: ok. 100 zł. Tel. 0507 73 20 87

Kupię gry na GBA. Propozycje: cpu024@wp.pl

OBLICZENIA 2

"[...] Jakoś tak mi się zebrało i postanowiłem policzyć ile zostało już wydanych stron PE... Liczę, liczę... o, aż 5768... Ładnie, nawet nie wiedziałem, że aż tyle przeczytałem... Idąc dalej tym zamysłem, policzyłem powierzchnię tych stron. Jeszcze lepiej: ponad 332 m2 (licząc łącznie z



książeczką załączoną w PE#50). Tak obrazkowo: te 332 m2 jest to kwadrat o boku 18m 22cm 18mm. Niestety, w obliczeniach nie jest uwzględniony PE#25, którego nie posiadam, i przez to nie mogę spać. (...) Kończę apelem: Jeśli ktoś ma na zbyciu PE#25, to byłbym wdzięczny (w archiwaliach, niestety, już go nie ma), może być zniszczony (byle dało się czytać) - cena nie gra roli. Wtedy mógłbym dokończyć obliczenia. (...) PS. PE#100 wypada w grudniu 2005. TAK TRZYMAĆ!!! [...]"

Rafał Tomaszewski, Żyrardów

Huh! Jestem pod wrażeniem, bowiem często parам się podobnymi, bezsensownymi

obliczeniami, które świata za cholerę nie usprawnią, hłehłe! Nic to, w nagrodę za poświęcenie otrzymujesz PE#25 (jeden z egzamplarzy z mojej prywatnej kolekcji) - liczę szczerze na to, ze definitywnie wszystko przeliczysz, raz jeszcze, no i podeslesz mi statystyki uzupełnione o kolejne bezsensowne rubryki. Czekam!

ROMANTYK

"[ ]( ) Będąc z Asią, czasami razem graliśmy na Pleju. Najbardziej lubiłem z nią grać w FFX. Kiedyś, gdy byłam u niej, graliśmy razem właśnie w "fajnala". Przytuleni, siedzieliśmy na fotelu, trzymałem Asię w ramionach, położyła głowę na mojej klacie, czuła bicie mojego serca. Grając tak razem, doszedłem do miejsca, w którym włącza się animacja ukazująca Tidusa i Yunę, stojących razem w wodzie. Yuna płacze. Asia spojrzała na mnie swoimi pięknymi oczyma, i w chwili gdy Tidus pocałował Yunę, ja również pocałowałem Asię. Z głośników płynęła ta piosenka, słyszałem ją wtedy po raz pierwszy, ale zapamiętam na zawsze. Tidus i Yuna byli szczęśliwi, ze mną siebie, ja byłem szczęśliwy, ze mam Asię. Kogoś, kogo mogę przytulić, pocałować, po prostu być z nią i cieszyć się... [. .]" Shockwave, Nakło



Zaiste to ujmujące. Gdy czytałem ten list na redakcyjnym forum, zapadła cisza. Zg(Red)y, na co dzień mające wystarczające pokłady cynizmu i dobrego, choć nieco wsiekiego humoru, umilkły. Zaczęły się opowieści o starych miłościach, chwilach spędzonych wspólnie przed konsolą itd. Zaczęła się dyskusja nt. miłości, wyrozumiałości, a skończyło się na wyłączaniu ciężkich działi i nasmiewaniu się z niektórych zg(Red.)ów, iz w wieku prawie 30 lat nie mieli/nie mają bratniej duszy, ew. lubują się we "wciąganiu" sond długości 120 cm,) lub na okręta grają w "medzika" (ot, choćby w sylwestrową noc). Kabotyństwo na najwyższym poziomie. A Ty, Shockwave, nie zapomnij ze wszystkie piękne chwile są ulotne i walcz, abyś miał sposobność przeżywania ich na co dzień. To nie jest proste, trza dać od siebie sporo, a i nie zapominać o wyłączaniu konsoli, wcale sporadycznym. Na szczęście konsola nie młodość - nie ucieknie. Howgh!

EWOLUCJA?!

"[ ]Nie wiem, czy spotkaliście się z ewolucją konsolowca, więc chcę. Wam przybliżyć ten temat. Otóż pewnego razu, za górami i lasami, w wiosce Białystok, zdarzyła się taka sprawa. Okej, wszyscy gotowi? Można zaczynać? Pewnego razu grałem w jakąś grę (nie pamiętam jaką) i nie mogłem przejść jakiegoś bossa. Wnerwiłem się tak, ze wyłączyłem konsolę. Następnego dnia zagrałem już w inną grę. Gram i gram, po kilku tygodniach postanowiłem wrócić do poprzedniej gry. I co się stało? Bossa pokonałem bez problemów:) i tego samego dnia przeszedłem grę! I co Wy na to? (...) Gratuluje udanej metamorfozy! Okładka jest super (można się poślizgać na śniegu:). a w środku... BOMBA! Niedługo mam zamiar kupić Next-Gena (w przyszłości - za rok). ale przysięgam, że dokarmiam i będę dokarmiał mojego PSX'a do samego końca." Szczurek, Białystok

Sytuacja, którą opisałeś, czyli "nawrócenie manualne" - jak to określam, to normalny objaw. Gdy ja sięgam po grę po raz kolejny, zdeterminowany i mając "plana", zazwyczaj rozprawiam się z konkretnymi przeciwnikami lub przeciwnościami losu. Albo taki Ścierа. kiedyś ryczał po mnie i bratem to do siebie, a teraz... Buhaha! [Ścierа. jeszcze za to bekniesz!]

Dla osób lubujących się w spekulacjach: artykuł z "Wyborczej", który podesłał Sentinel.

"Śmierdząca sprawa"

"Światowa agencja walki z narkotykami (IDAA) zakazała gigantowi przemysłu komputerowego - firmie Microsoft - sprzedaży konsol do gier video o nazwie X-Box. Jako podstawę swoich żądań IDAA przedstawiła wyniki badań, które ponad wszelką wątpliwość dowodzą, iż stosowane przy produkcji X-Boxa matanaty, które pod wpływem temperatury wydzielają opary, potrafią silnie odurzyć, a nawet mogą być halucynogenna. Prawdopodobnie producent celowo użył "nietypowych" surowców, aby wywołać u gracza silniejsze wrażenia, a może nawet doprowadzić do uzależnienia. Szefowie Microsoftu twierdzą, ze firma nie miała pojęcia o szkodliwości zastosowanych materiałów, gdyż - jak się okazało - odurzająca substancja wydzielana przez konsole jest praktycznie niewykrywalna. Wprawdzie zapach wydzielany z konsoli i z joysticków jest wyczuwalny, ale przypomina on raczej swąd rozgrzanych układów elektrycznych. Microsoft obarczają winą producenta układów scalonych - firmę Indy Electronics. Śmierdząca sprawa trafiła do sądu. Do czasu ogłoszenia wyroku sprzedaż X-Boxów zostaje wstrzymana. Zainteresowane sprawą FBI oficjalnie zapowiedziało przebadania innych konsol do gier video. W pierwszej kolejności PlayStation oraz GameBoy firmy Nintendo."

KRZYŻÓWKA, PE#64: Odp. UNITED GAME ARTISTS (Developer Sagi); Przemysław Bełzuk z Rzeczyc i Aleksander Henkel, Siemianowice Śl. **WŁADCA PIERŚCIENI, PE#65:** *DVD otrzymują:* Mirek Krajewski z Gliwic; Marcin Cudecki z Brzezin, Robert Gorytnicki z Gdyni; Kamil Cały z Sosnowca, Marcin Cudo z Żarowa, Leszek Jankowski z Rybnika, Janusz Pepa z Warszawy, Rafał Sawczyn z Gryfina, Łucja Kanóra z Wrocławia, Grzegorz Wujec z Zabrza. *VHS otrzymują:* Jakub Nowakowski z Radomia, Mariusz Polka z Rudy Śląskiej, Wojciech Caliński z Bytomia, Anna Skuza z Siemianowic Śląskich, Łukasz Smulik z Łodzi, Marcin Hałuj z Wrocławia, Łukasz Nowak z Racławic; Robert Konieczko za Strzelcow Opolskich, Grzegorz Krystal z Przeworska, Piotr Szczepke z Gaszyna.

Ambitni...czytelnicy nadesłali

polemika / wywody / złote myśli itp.



Czołem! WOJNA!!! Dyskusje jaką wywołały przedostatnie moje wypociny w 'Śmietniku' i konkurs w 'Ambitnych' - to przechodzi pojęcie mojej zaróżniętej lepetyny. Z jednej strony bluzgi, z drugiej kupa pozytywnych komentarzy. Stąd kilka słów najpierw na ten temat. Ludzie: ten tekst ("F**k the oldskul" w PE#64) nie był skierowany przeciwko samym starym grom i platformom!!! Mam wrażania, ze część z Was przeczytałe tylko tytuł (który był - w rzeczy samej - prowokacją). Jest mi głupio, ze muszę kilku Czytelnikom w ogóle uświadamiać tak proste rzeczy. No, ale stało się tak, jak się stało, czyli część ziomków nie wyłapała lekkiej dwuznaczności tego tekstu, drugiego dna. I nie wiem, co z nimi zrobić. Może powinienem się wytłumaczyć z tego co napisałem, żeby wszyscy poczuli się dobrze i ogólnie był piknik. Może... ale nie zrobię tego. 'Śmietnik' ma to do siebie, ze z założenia jest rubryką "niebezpieczną" i mającą pobudzać do myślenia, a nawet sprzeciwu. A ja gryzę. I po prostu nie każdy to rozumie. Dlatego nie każę nikomu na siłę czytać tej rubryki (niektórym wręcz odradzam). Nikomu też nie każę zgadzać się z moimi poglądami. A już na pewno nie będę się z niczego tłumaczył tebkom, którym wydaje się po łyknięciu dwóch zdań, ze wiedzą wszystko o intencjach autora. Mam nadzieję, ze to jest jasne. Piszę dla ludzi, którzy sterają się myśleć i jeśli nawet nie zgadzają się z moimi wypocinami - potrafią to uzasadnić (tu pozdrowienie dla Dragona i Rufoosa, którzy tym, co napisali na forum, dali mi sporo do myślenia). Pozdrawiam tych, którzy skumali o co chodziło (na szczęście tacy taz istnieją.)

Jako że wredny ze mnie koło, nie wycofuję się z idei zorganizowania konkursu na temat chwalenie nowych gier, który tak strasznie się nie spodobał kilku pacjentom, a który ogłosiłem miesiąc temu. Prac przyszło od zatrzęsienia, co utwierdza mnie w przekonaniu, ze pomysł był słuszny i ozywi rubrykę. Ponizej tekst niejakiego TRZ-a o czymś co sam autor nazywa "trueschcolem". Fajny kawałek stuffu i trzeźwe podejscie do tematu. □ [dziedu]

TRUESCHOOL

"old school, new school, no school... there is only one school: the trueschool"

Czas akcji - około roku 1990 (dokładnie nie pamiętam), miejsce - mała mieścina niedaleko czeskiej granicy. Dwa dzieciaki wpatrzone w ekran czarno-białego telewizora do którego podłączono Commodore64 z magnetofonem (jak ja kochałem zabawę w rozbrajanie głowicy śrubokrętem). Pełna radocha, okrzyki, sielanka. Nagle jeden dzieciak wybucha płaczem tak ogromnym, ze wzbudza zainteresowanie rodzica siedzącego w kuchni, przerywając mu czytanie porannej prasy. Dzieciak z wajchą od joysticka w ręku, wajchą która ewoją drogą trzymała się podstawki tylko dlatego, ze malec próbował ukryć złamanego joya przed rozgniewanym ojcem. Bo księżniczka nie chciała się ruszyć.

Kilka miesięcy później ten sam dzieciak szalał wymachując joyem z radości po ukończeniu ulubionej wówczas gry - "Green Beret". Gry, trzeba dodać, prymitywnej: kilka pikseli tworzyło żołnierza, który potrafił jedynie iść do przodu, skakać, no i od czasu do czasu poczęstować kogoś kosą. Tym dzieckiem byłem ja.

Dziś jestem dziadkiem... I zamiast częstować wnuka, którego nie mam, cukierkami zastanawiam się: "Czy to był oldschool? Co to w ogóle jest oldschool? I czemu, na Boga, ten nieokreślony zadną sensowną definicją termin jest tak wielce eksploatowany w dzisiejszym świecie?" Wszystko to jest pozbawione sensu. Według kilku tępaków ze środowiska glercowego, o'skool to powrót do korzeni (czytaj: prymitywizmu). Według nich, prymitywizm ten (wszelakiej maści C64, Atari 65 i inne) oznaczał szczyt radochy i zabawy. Stwierdzam: ze Ci którzy myślą w ten sposób mylą się (i daję głowę, ze właśnie teraz większość popaprańców stawie na mnie krzyżyk). Czy ja już nie lubię "Green Beret"? Czy ja odstawiłem do lamusa wszystkie przestarzałe technologie, które wciąż zaśmiecają miejsce w moim domku? Nie, ja uwielbiam te prymitywne, pochodząca sprzed naszej ary, wynalazki. Ja tylko nie-na-wi-dzę pojęcia (a raczej przyporządkowania) oldskul = najlepsze gry. "Dobra, o co temu debilowi chodzi?" - zapytacie. "Najpierw mu się podoba, potem nie, teraz znowu mu się podoba. To jakiś kolejny niezidentyfikowany oszołom. O co mu chodzi?"

Odpowiedz brzmi: trueschool (jakby kto nie wiedział: 'true' oznacza 'prawdę', a 'schcol' - 'szkołę')! Według jedenastotomowej encyklopedii TRZ-a, trueschool to coś czego nie da się opisać słowami: to najwyższa przyjemność z robienia czegoś, niewazna do jakiej dziedziny życia by to coś przyczepić. Jest to synonim nirvany i najwyższego uniesienia. Trueschool w odniesieniu do świata gier oznacza nic innego, jak "dobre gry, złe gry". Nie ma ze jak gra jest stara, to od razu znaczy ze dobra, a jeżeli jest dobra to tylko dlatego, ze jest stare. Jeżeli nie zrozumiałeś to cofnij się do slow - "odpowiedz brzmi" - i czytaj az zrozumiesz. W przeciwnym razie nie ma ważnej kontynuować!

Pamiętasz, drogi Czytelniku, jak siedziales w tej chatce w '90 roku, graleś w te gry i miałeś te dwadzieścia kaset z grami, a na kazdej z nich było te dwadzieścia szpil? Teraz powiedz mi w ile sztuk grałeś naprawdę hardcore owo? W dwie? W trzy na kazdej kasecie? A dlaczego nie grałeś w pozostałe setki? Przecież ona były tak oldskulowe, dzisiaj juz się takich nie robi... A teraz, w 2002 roku wychwalasz je wszystkie w niebiosa, chociaz dam głowę, ze połowę tytułów znasz tylko z opowiadań kolegów.

No dobra, mamy rok 2002 - erę trójwymiarowych, osadzonych w ogromnych światach, no i co tu polamizować - nieco bardziej skomplikowanych gier. Masz tego PS2 przerobionego na giełdzie, startę gier nabytych po promocyjnej cenie i niemiłasz mi tu, ze nie masz w co grać. Skamlesz, ze wolisz "Jedi Knight" z roku nie wiem którego na procesor x86 zamiast np. Kyle'a Katarna i jego lightsabera, którego nijak nie potrafiłeś wyjąć z tej choiernej klatki. Powód jest tylko jeden - nie umiesz grać, hehe (żaden tez ze mnie mistrz, ale przynajmniej nie zwalam winy za moja życiowe niepowodzenia na to, ze teraz jest newschool i jest nodno). No, przyznam - GRAN TURISMO, VIRTUA FIGHTER, GTA 3 naprawdę pokazują klasę. Są piękne, złozone! trudne do cholery. Dla niektórych, jak się okazuje, za trudno. Nie będę tez na siłę nikomu wmawiał ze nowe gry są super, bo tak nie jest. Zgodnie z zasadą "dobre jest dobre, a zła jest złe", po przeczytaniu powyższego, nieco nudnawego akapitu powinien Wam się nasunąć pewien wniosek. Jaki? Ze tylko trueschool istnieje. Liczy się tylko trueschool!

Co się zaś tyczy producentow gier... Są tylko firmy robiąca dobre lub złe gry. I nie wmówicie mi, ze stara firmy były nie komercyjne i w ogóle. Wymieńcie sobie w myślach dobre firmy robiące gry na 'atarynkę' lub C64. Nie potraficie? Nie znacie? No comments. A co powiecia o NINTENDO, NAMCO, SEGA lub SONY? Ze to niby są komercyjne korporecje? To zastanówcie się w co byście dzisiaj grali, gdyby ich nie było (celowo pominąłem Microsoft...). A i tak najlepszy jest ACCLAIM ze swoimi kampaniami reklamowymi. Więc może docenicie w końcu trud i starania producentow.

Czas akcji - teraźniejszość (2002 rok), miejsce - mała mieścina niedaleko południowego krańca Polski. Ten sam dzieciak siedzi z kumplem przed 21-calowym telewizorem. Przed nimi lśni konsola przypominająca kostkę do gry. Te sama radocha, ten sam śmiech. Nagle dzieciak wybucha przekleństwami rzucając biednego peda (przy okazji denerwując ojca czytającego poranne wiadomości na jakimś portalu WWW) w kąt z ogromną siłą tylko dlatego, ze Pikminy nie zdążyły przynieść do bazy kolejnej części rozbitego statku kapitana Olimara. I TO jest TRUESCHOOL, mol mili. Jeżeli tego nie rozumiecie i myślicie inaczej, to macie rację (niech Wam mrówki zmarszczą trąbę). bo kazdy ma prawo do swojej opinii na dany temat, nawet absurdalnej... I na tym własnie polega... prawda □ [TRZ]

PlayStation 2

FUNKY CONTROLLER

Czego to ludzie nie wymyślą, aby ułatwić sobie życia. Bezprzewodowy kontroler FUNKY Y PS2 Wireless Joypad firmy Big-Ben Interactive to bardzo ciekawy pad sterowany drogą radiową! Przeznaczony do PlayStation 2 (działa również z PSX i PS1), swoim wyglądem przypomina zwykły joypad analogowy, z tą tylko różnicą, że nie ma kabelka podpinanego do konsoli. Komunikacja między padem a maszynką odbywa się drogą radiową. Do portu pada wciskamy malutki odbiornik - specjalną kostkę ("radio frequency receiver"), która zieloną diodą sygnalizuje poprawną działania urządzenia. Sam pad natomiast zasilany jest z czterech małych bateri (4 x AAA) i według danych przedstawianych przez producenta można używać go nawet do 8 metrów od odbiornika.

WYKONANIE ★★★★★ ZNAKOMITE WYKONANIE

A jak to wygląde w praktyce? Całkiem fajnie, biorąc pod uwagę zarówno wykonanie samego pada, jak również jego kulturę pracy. Kontroler może pracować na jednym z czterech kanałów radiowych (wyboru kanału dokonujemy przełącznikami pod bateriami) na częstotliwości 2.44 Ghz. A zatem jednoczesnia, na odpowiednich kanałach, mogą pracować aż cztary joypady tego typu. Muszę przyznać, że sam pad jest wykonany zaskakująco dobrze. Plastikowe elementy oklejona są delikatnym



obiciem z gumy, co bardzo korzystnie wpływa na obsługę pada. Kontroler nie wymyka się z dłoni i bardzo dobrze układa się w nich. Podobnia analogowa gałki - mają gumowe obicia na grzybkach. Joypad oczywiście posiada opcję wibracji, która jednak troszkę za bardzo wpływa na zwiększone zuzycia baterii, dlatego w każdej chwili można ją wyłączyć ze pomocą 'pstryczka' umieszczonego na prawej rączce pada.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆ SZYBKIE ZUŻYWANIE SIĘ BATERII

Została jeszcza kwastia najważniejsza, czyli działanie tago pada radiowego w praktyce. Pierwsza i najważniejsza sprawa - pad radiowy nie musi być rowno ustawiony względem odbiornika, jak to miało miejsce choćby w przypadku padow na podczerwień. Tutaj wystarczy, że jesteśmy w tym samym pomieszczeniu co konsola (i zemontowany w niej odbiornik), aby urządzenie działało poprawnie. Testowanie na odległości powyżej 4 matrów nia ma raczej sensu, bo wtedy nia widać już zupełnie istotnych szczegółów na akranie telewizora i zabawa nie ma sensu. Pod natomiast przestał reagować podczas próby gry zza ściany czy innego pomieszczania. Ale w tym przypadku również mijało się to z celem - kto gra nie widząc telewizora? W pozostałych warunkach urządzenie spisywało się bezproblemowo. Pamiętać należy jadynie zawsze o nowych bateriech (nie ma ich w zestawie), które wyczerpują się dosyć szybko. Przy słabszych bateriach mogą występować kłopoty w pracy urządzenie. Oczywiścia w zestawia oprócz pada znajduja się instrukcja obsługi oraz odbiornik montowany do portu joypada w konsoli. Joypad sprzedawany jest w cenie ok 230 zł.□

WERDYKT ★★★★☆

NORBY

TIPSY



007 Nightfire

Wklep jako kod:

SCOPE - tryb 'assassination'
BOOM - "eksplodująca" sceneria
PASSPORT - wszystkie poziomy
GUARDIAN - tryb 'protec'
TEAMWORK - tryb 'team king of the hill'
TRANSMIT - tryb 'uplink'
ORBIT - niespodzianka

ATV Offroad Fury 2

Wejdź do opcji "Profile Editor" i wybierz "Unlock Items". Następnie wybierz 'cheats' i wklep podane niżej kody.

GIMMEPTS - 1000 punktów do profilu
IGIVEUP - wszystko odblokowane
SHOWROOM - wszystkie pojazdy
GAMEON - wszystkie gry
TRLBLAZR - wszystkie trasy
THREADS - całe wyposażenie
GOLDCUPS - wszystkie zawody
GABRIEL - San Jacinto
EATDIRT - agresywne AI przeciwników

Dr. Muto

Kody:
TINKERTOY - wszystkie gadżety
NECROSCI - nieśmiertelność
EUREKA - odblokowane Morphsy
LOGGLOGG - ukryte Morphsy
HOTTICKET - wszystkie wstawki FMV
BUZZOFF - super zakończenie

Deathrow

Jako Imię Gracza wpisz:

MOREROOM - wszystkie areny
ALL150 - wszystkie druzyny i zawodnicy
SouthEnd - wszystko odblokowane
NO FEAR - bonusowy tryb 'extreme'
CONFUSED - tryb 'multidisc'

Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast

Kody do wklepania:

bubble - 'god mode'
biscuit - nie kończąca się amunicja
peeps - odbl. postacie w Multiplayer
fudge - zaczynasz z 'lightsaber'
cherry - odbl. 7 poziomów
flicky - wszystkie wstawki FMV

Serious Sam

Cheat menu.
W głównym menu lewą gałką daj ↓, a następnie wciśnij Black, White, Y.

Kody:

BUTTERUP - zdrowie
LRGARMS - nieśmiertelność
MRJUAREZ - nie kończąca się amunicja
STRAPPEO - wszystkie bronie
WEIGHTGAIN - Nara
HAIRLOSS - Moseley
BIGLIPS - Nikki
SCARYCLOWN - Clown
SUPERJOHN - SuperJohn
GNRLINFANTRY - GI John
JAILBREAK - Convict
MRROBOTO - Robot
IAMSODEAD - Zombie
HISSSS - Lizard
SPINACH - super obrażenia
STYLIN - dramatyczny finisz
STEELUP - osłona
OUITER - przeskakiwanie poziomów
PASSKEY - wszystkie poziomy
WIMP - zakończenie
DIRECTOR - wszystkie wstawki FMV
NINJA - wszystkie combosy
SKETCHPAD - concept arty

Minority Report

Star Wars



Kody do wklepania:

ssshowtheyrun - chaptar 1
cityplanet - chapter 2
lockdown - chapter 3
dugsoplenty - chapter 4
banthapoodoo - chaptsr 5
mandalorianWAY - chapter 6
beast pit - misja 1
gimmemy jetpack - misja 2
conveyorama - misja 3
bigcitynights - misja 4
leatnerfmeat - misja 5
vote4trell - misja 6
lockup - misja 7
what a riot - misja 8
shafted - misja 9
bigmosquitos - misja 10
onedeaddug - misja 11
wishihadmyship - misja 12
mos gamos - misja 13
tuskena r us - misja 14
big bad dragon - misja 15
[illegible] - misja 16
vosaisbadder - misja 17
Jangoisbaddest - misja 18
r artistc rock - concept arty

Game Boy Advance

TIPSy [pLaYmAn]

Super Monkey Ball Jr.

Na ekranie z napisem PRESS START, wklep te oto kombinacje:

↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ←, →, B, A
- wszystko odblokowane

←, ←, →, →, ↓, ↓, A
- tryb 'super blocky'e

Star Wars Clone Wars

Kody do wklepania:

GIMME - wszystkie bonusowe cele misji ukończone
JEDICOUNCIL - fotki developerów
Darkside - nieśmiertelność
SUPERLASER - nie kończąca się amunicja
12 PARSECS - wszystkie wstawki FMV
JORG SACUL - wszystkie multiplayerowe misje

Dead to Rights

Na ekranie z napisem "NEW GAME" wklep te oto kombinacje:

↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ←, →, Y, X, B
- wszystkie poziomy

przytrzymaj L + R i wklep Y, X, ↑, ↑, ↓
- tryb 'boomatick'

przytrzymaj L + R i wklep →, X, X, X, B
- tryb 'time to pay'

przytrzymaj L + R i wklep B, ←, ↓, ↓, ↑
- tryb 'wussy'

Na ekranie z widniejącym napisem "NEW GAME", wciśnij i przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2, a następnie wklep te oto kombinacje:

↑, ←, ↓, →, ● - nie kończąca się amunicja
←, ↑, →, ■, ↓ - nie kończąca się osłona
▲, ▲, ↑, ↑, ▲ - niewidzialność
↓, ←, ↓, ▲, ↓ - wybór poziomu
↓, ●, ←, ←, ← - silniejsze ciosy
▲, ●, ●, ●, ← - jeden strzał zabija
←, →, ←, ●, ■ - nie kończąca się adrenalina
▲, ●, ↑, ↑, ↑ - posiadasz 2 guncony
■, ▲, ←, ↑, → - nieśmiertelność
→, ●, ●, ●, ■ - nie kończący się ahotgun
▲, ■, ←, ← ● - tryb 'hardar boiled'
↑, ↑, ↓, ↓, ↑ - tryb 'precursor'
■, ←, ▲, ↑, ↓ - słabsi przeciwnicy

Jeżeli wklepałeś poprawnie kombinacja, powinna pojawić się wiadomość.

The Getaway

Podczas intra wklep te oto kombinacje:

↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓
- podwójne zdrowie

↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●
- uzbrojone auta [działa tylko podczas wykonywania misji]

Tryb Kelvin Deamer:
Ukończ pomyślnie grę, aby odblokować tryb "free roaming". Teraz idź do "golf cart", które znajdziesz w jednym z parków. Wklep ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ●, a przeistoczysz się w postać Kelvina Deamera.

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie SYNTOPS z Wrocławia, ul. Swobodna 41/3, tel. (0-prefiks-71) 702 85 56

Pila

ISSN1429-172X INDEX 340898

PSX EXTREME

GRUPA

ROK VII · Numer 2/2003 (66)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 66, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - www. 325
wydawnictwo - tel./fax) www. 329

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zg(Red.)zioła:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujat)
Artur Solwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (Myszoq)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Zmuda-Adamski (Kali)
Współpracują:
Piotr Figlerowicz (Piotrak), Aleksander Wieczorek (Sasza), Marcin Brodecki (Brodek) Michał Wiesner (pLaYmAn), Łukasz Mach (Dziadu), Jakub Szarleja (KiLu), Bartłomiej Zadykowicz (pingwin), Wojciech Pawlak (Cox), Bartek Raczkowiak (RAQ), Krzysztof Kunc (skizo), Bartosz Dziamski (Rasputin); J & J Zagdańscy (Yohka & Teruo), Torba, Michał Mazur (Mazur^san), Jędrek
Praktykanci:
Prezes, Hauwa, Loser

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk, Przemysław Ścierski, Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny "Kleju", Krzysztof Jakiel "Cysio", Sebastian Gęzobka; HooliGan
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV) tel kom (0 608) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujat)
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Aneta Majdura
aneta@psxextreme.pl
wtorek godz.13-15, czwartek 9-11
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329,

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. (0-32) 201 03 25, w. 329,
Konto reklamowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200655215

Druk: Elanders Polska

Nasze strony hostuje:
Chili Web Applications
BMP.net
www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

PRENUMERATA

1) Prenumeratę PSX Extreme można zamówić wyłącznie na załączonym blankiecie, wpisując w pole „tytułem" . PREN6 lub PREN12 oraz zaznaczając odpowiednią kratkę na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy
2) Koszt prenumeraty

	Kod do wpisania na blankiet	Prenumerata krajowa	Prenumerata zagraniczna
Prenumerata na 6 miesięcy	PREN6	33 zł	60 zł
Prenumarala na 12 miesięcy	PREN12	57 zł	112 zł

3) Wysyłka jest realizowana pocztą zwykłą. **Koszty wysyłki prenumeraty pokrywa wydawnictwo**
4) Realizacja prenumeraty rozpoczyna się od najbliższego możliwego numeru. Prenumeratę na nowy numer przyjmujemy do 15-go dnia miesiąca poprzedzającego ukazanie się tego numeru.

NUMERY ARCHIWALNE PSX EXTREME i PORADNIKI

1) Numery archiwalne można zamówić na załączonym blankiecie, wpisując w pola „tytułem" : ARCH oraz wymieniając numery zamawiane w numeracji ciągłej (również na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy).
A w przypadku zamówienia Poradnika PSX EXTREME wpisz kod POR98 lub Poradnika Extrama wpisz kod POR2002 (na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy zaznacz odpowiednie kratki).
2) Koszt jednego numeru archiwalnego i poradników wynosi :

	Kod do wpisania na blankiet	Cena
Poradnik Psx Extreme 1998	POR98	10 zł
Poradnik Extreme 2002	POR2002	9,90 zł
Psx Extreme nr 1-11/12	ARCH:.....	4,50 zł
Psx Extreme nr 13-29	ARCH:.....	5,50 zł
Psx Extreme nr 30-62	ARCH:.....	6,00 zł

3) Do każdego zamówienia numerów archiwalnych dołączany jest gratisowo nr 50 PSX Extreme
4) Przy zamówieniu co najmniej 5 nr archiwalnych - **2 dodatkowa**, wybrane przez zamawiającego gratis.

* Jeżeli wysyłka ma być zrealizowana inaczej niż listem zwykłym (np. list polecony, list priorytetowy lub paczka wartościowa itp.) oraz w przypadku jakichkolwiek pytań, przed złożeniem zamówienia skontaktuj się z nami.
* Dział Prenumeraty Aneta Majdura, Dyżury wtorek od 13.00 do 15.00, czwartek od 9.00 do 11.00. tel./fax 203 52 19, w. 329, e-mail aneta@psxextreme.pl.

UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!!

***Do ceny zamawianych numerów archiwalnych należy doliczyć zryczałtowany koszt wysyłki 2 zł,-**
W przypadku zamówienia 4 lub więcej numerów archiwalnych koszt wysyłki pokrywa wydawnictwo.

*** Obowiązują blankiety wpłat od numeru 64 PSX Extreme, zamówienia na drukach starszych nie będą realizowane.**
*** Należy wypełnić wszystkie 4 części blankietu. Za błędnie wypełnione blankiety wydawnictwo nie odpowiada.**
*** Blankiet należy wypełnić starannie i czytelnia DRUKOWANYMI LITERAMI.**
*** Numery PE - nakład wyczerpany: 16, 23-24, 25, 27, 29, 31.**



W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), historia konsoli PSX i przegląd podstawowych akcesoriów oraz extra naklejka na Twoją konsolę

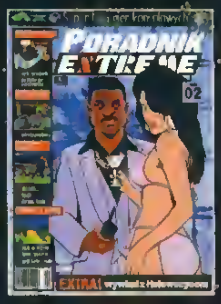


PORADNIK EXTREME to duży zbiór tipsów (T&T), komiksy, Poradnia, czyli listy rozwiewające większość Waszych problemów, a także trzy bardzo dokładne wsparcia do TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4 i FINAL FANTASY X

Spis opisów

007 TND 29
A BUG'S LIFE 17
ARE'S EXDDDUS 19, 20
ACONCAGUA 35-36
AKUJI THE HEARTLESS 19
ALIEN RESURRECTION 40
ALLIEO GENENAL 5
ALONE IN THE DARK. THE NEW NIGHTMARE 47
ALUNDNA 2 33
AMERZONE 30
ARMY MEN 30 21
ATLANTIS 18
BIOHAZARO GUN SURVIVOR 31
BLOOD OMEN 2 58
BLOODY ROAR 2 19,22
BNAVE FENCER M 18 19
BREATH OF FIRE 3 ..... 13, 14
BREATH OF FIRE 4 43
BRIGANDINE 19
BUGS BUNNY & TAZ 42
BUGS BUNNY LIT 23-24 25
BUST A MOVE 2 OHM 21
C 12 46
CHASE THE EXPRESS 31
CHOCOBO NACING 22
CHRONO CROSS 38 39
CIVILIZATION 2 ..... 19, 20
COLONY WARS 2 17
COLONY WARS 3 33
CONSTBUCTOR 16
COOLBOARDERS 3 17
CRASH BANDICOOT 3 16
CRASH TEAM RACING 28
CRUSADERS OF M&M 32
DANCE! DANCE! DANCE! 18
DARK CLOUD 54
DARKSTONE 44
DAVE MIRRA BMX 39
DEAD IN THE WATER 18
DESTREGA 16
DEVIL DICE 18
DEVIL MAY CRY 51
DIABLO 10
DINO CRISIS 25
DINO CRISIS 2 39
DISCWORLD NOIR 34
DRACULCA RESURRECTION 35-36
DRAGON RIDER 50
DRIVEA 23-24
DRIVER 2 40
DROPSHIP 56
DUKE NUKEM. TTK 16
DUNE 2000 29
EAGLE ONE HARRIER ATTACK 31
EHBGEIZ 18,19
ESCAPE EROM MI 49
EVIL OEAO 42
FATAL FRAME 58
FEAR EFFECT 32
FEAR EFFECT RETRO HELIX 44
EIFA 99 18
EIGHTING FORCE 2 30
FINAL FANTASY CHRONICLES 48, 49
FINAL FANTASY IX 41, 42
FINAL FANTASY TACTICS 20
FINAL FANTASY VI 33
FINAL FANTASY VII 7
FINAL FANTASY VIII 26, 27
FINAL FANTASY IX 41, 42
FINAL FANTASY X ..... Poradnik
FLDIGAN BRDS 50
FOOTBALL MARAGER 2001 40
FBONT MISSION 3 33,34
GEX 3 ..... 21, 22
G POLICE 2 26
GRAN TUBISMO 18, 16
GRAN TURISMD 2 20
GRAN TURISMD 3 ..... 49 50 51
GRANDIA 28
GTA LONDON 22
GTA3 53
GUARDIAN'S CRUSADE 21, 22
HALF LIFE 51,53
HARVEST MOON 44
HEADHUNTER 53,58
HEART DF DANANESS 13
HEADY GERDY 57,58
ICO 51
IN COLD BLOOD 37
ISS PRD '98 16
ISS PRO EVOLUTION 32
ISS PRO EVOLUTION 2 46
JACKIE CHAN STUNTMASTER 34
JAR B OAXTER 55
JAMES BOND THE WORLD IS NOT ENDUGH 41
KKNO 22
KLAYMAN 16
KLONOA 2 50
KNOCKOUT KINGS 17
KOUDELKA 37
LEGACY OF KAIN 3, 4
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 25
LEGACY OF KAIN SOUL BEAVER 2 55
LEGEND OF LEGAIA 21
LEGENO OF MANA 35-36, 37
LIBEROGNANDE 17
LMA MANAGER 28
LNA MANAGER 2001 47
MAT HOFFMAN S BMX 47
MEDAL OF HDNOR 33
MEDIEVIL 16
MEDIEVIL 2 33
MGS 14, 15, 16
MGS 2 SOL 56
MISSION IMPOSSIBLE 28
MORTAL KOMNAT 4 11-12,13
MUSIC 2000 29
NRA LIVE '99 18
NEED FOR SPEED 4 , ... 20, 21
NIGHTMARE CREATURES 2 35-36
O D T 16
P MANAGER '9D 23-24
PARASITE EVE 14
PARASITE EVE 2 33
POPULOUS 3 20
PREMIER MENAGEA '99 20
RAILROAD TYCOON 2 33
RAYMAN 2 39
RED ALERT 8
RED ALERT RETALIATION 15
RESIDENT EVIL 1
BESIOENJ EVIL 2 7
BESIOENJ EVIL 3 ..... 27, 31
RIDGE RACER TYPE 4 17
BOGUE SPEAR 46
BOGUE TRIP 16
ROLLCAGE 20
SAGA FRONTIER 2 ..... 29, 30
SNAOLIN 31
SHADOW OF MEMORIES 46
SHADOWMAN 26
SNADDWMAN 2 57
SHEEP OOG 'N WOLF 51
SHENMUE 2 54
SILENT HILL 19, 20
SILENT HILL 2 54
SOUL OE SAMUNAI 23-24
SPEC OPS 31
SPEEDBALL 2100 40
SPYRO THE ORAGON 16
SPYRO 2 28
STAR OCEAN 23-24, 25
STREET FIGHTEB EX2+ 33
STREET FIGNTER ZERO 3 18,19
STREET SKBER 2 34
SUIKODEN 1, 2
SUIKODEN 2 28
SW EP. PHANTOM MENACE 25
SYPHON FILTER 20, 21
SYPHON FILTER 2 32
SYPHON FILTER 3 52
TALES OF DESTINY 2 53
TECHNOMAGE 49
TENCHU 16
TENCHU 2 38
THEME PARK WOBLD 34
THRILL KILL 15
TK3 ..... 11-12 13
TR4 ..... Poradnik
TOCA 2 17
TOMB RAIDER 2 ..... 4, 5, 6
TOMB NAIDER 3 ..... 16, 17 18
TOMB NAIDER 4 29
TOMB NAIDER: CHRONICLES 40, 41
TOMBI 2 31
TONY HAWK 3 53
TONY RAWK'S SKATEBOARDING 27, 29
TONY RAWK'S SKATEBOARDING 2 39
TOY STORY 2 20
TRANSPORT TYCOON 4
TRASHER 20
TTI 44,45,46,48 49,50,51,54
TWISTED METAL 3 17
UM JAMMER LAMMY 22
UNHOLY WAR 17
UNREAL TOUBNAMENT 45
URBAN CHAOS 32
VAGRANT STORY 34, 35-36
VALKYRIE PROFILE 39
VANDAL HEARTS 2, 3
VANDAL NEARTS 2 ..... 29, 30
VIGILANTE 8 30
VF4 ..... Poradnik
V-RALLY 2 25
WARCRAFT 2 3
WARHAMMER 2
WARZONE 2100 ..... 23-24, 25
WILD ARMS 9
WILD ARMS 2 ..... 34, 35-36
WORLD SCARIES POLICE CHASES 47
WWF SMACKDOWN 32,33
WWF WARZONE 15,16 17
XENOGEARS 17, 18, 19, 20
X-FILES 27

...rozświetli Ci drogę



[PORADNIK EXTREME No 2]

[PSX EXTREME]

Zabłyśnie 31 stycznia

szukaj we wszystkich kioskach w galaktyce

100% SATYSFAKCJI

gwarantują:

GTA Vive City ..... [5%]
Splinter Cell..... [4%]
PES2..... [5%]
Ratchet & Clank .... [8%]
Mortal Kombat DA . [13%]
The Getaway..... [3%]
Star Fox Adv..... [4%]
Wywiad z Hołkiem ..... [1%]
Poradnik kierowcy ..... [8%]
RETRO kolekcja ..... [5%]
Super Tipo ..... [2%]
Easter Eggs ..... [1%]
Inne związki ..... [41%]

= [100%]

Pila